ଦେଶ-ବିଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ



ଦେଶ-ବିଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ

[ଦ୍ୱିତୀୟ ଖଣ୍ଡ]

ସଂଗ୍ରାହକ :
ଶ୍ରୀ ହରିଚରଣ ନାୟକ

କମଳ ପ୍ରକାଶନ

ପ୍ରକାଶକ : କମଳ ପ୍ରକାଶନ, ବାଲୁବଜାର, କଟକ - ୨

ମୁଦ୍ରକ : ସୁରୁଚି ପ୍ରିଣ୍ଟର୍ସ,
ଖର୍‌ବିନ୍ ସାହି, କଟକ - ୧

ପ୍ରଥମ ସଂସ୍କରଣ : ୧୯୯୬

ମୂଲ୍ୟ : ଟ ୧୦/-

ବହିଟିର ପରିଚୟ

ପିଲାମାନେ ଖେଳପ୍ରିୟ । ସାଙ୍ଗ ମିଳିଗଲେ ଖେଳରେ ଭୋଳ ହୋଇ ଭୋକଶୋଷ ବି ଭୁଲିଯାନ୍ତି । ବଡ଼ ପିଲାମାନେ ସିନା ଫୁଟ୍‌ବଲ, ଭଲି, କ୍ରିକେଟ ଆଦି ଖେଳନ୍ତି; ମାତ୍ର ସାନପିଲାମାନେ ଗୋଡ଼ି, ଖପରା, କାଠି, ଫୁଲ ଭଳି ଅତି ସାଧାରଣ ଜିନିଷ ନେଇ ଯେଉଁ ଖେଳ ଖେଳନ୍ତି ସେଥିରୁ କମ୍ ଆନନ୍ଦ ପାଇନଥାନ୍ତି । ସେଥିରୁ କେତେକ ଖେଳ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ, ଘର ଅଗଣାରେ ଓ ପିଣ୍ଡାରେ ବି ଖେଳାଯାଇପାରେ । ସେଭଳି ଖେଳ କେବଳ ଆମ ଦେଶର ପିଲାମାନେ ନୁହନ୍ତି, ଆମ ପାଖ ପଡ଼ିଶା ଦେଶର ପିଲାମାନେ ମଧ୍ୟ ଖେଳିଥାନ୍ତି ।

ଆମ ପାଖ ପଡ଼ିଶା ଦେଶ ଓ ଆମ ଦେଶର ପିଲାମାନଙ୍କର କେତୋଟି ଖେଳ ଏ ବହିରେ ସରଳଭାଷାରେ ଛବି ସହିତ ଦିଆଯାଇଛି । ପିଲାମାନେ ଏ ଖେଳଗୁଡ଼ିକ ଶିଖି ଓ ଖେଳି ନିଶ୍ଚୟ ବହୁତ ଆନନ୍ଦ ଲାଭ କରିବେ ।

ସଂଗ୍ରାହକ

ସୂଚୀ

—

ସୂତାର ଫାଶ ଖେଳ

ଜାପାନ୍ ଦେଶ ପିଲାମାନଙ୍କର ଏହି ଖେଳର ନାମ 'ସୂତାର ଫାଶ'। ଖେଳାଳିମାନଙ୍କର ବୟସ ୫ - ୭ ବର୍ଷ ଭିତରେ। ଗୋଟିଏ ଦଳରେ ପ୍ରାୟ ୬ଜଣ ପିଲା ଖେଳିପାରିବେ। ଖେଳ ପାଇଁ ଦରକାର ଅଳ୍ପ ମୋଟା ଏକ ଲମ୍ବ ସୂତା।

କିପରି ଖେଳିବ –

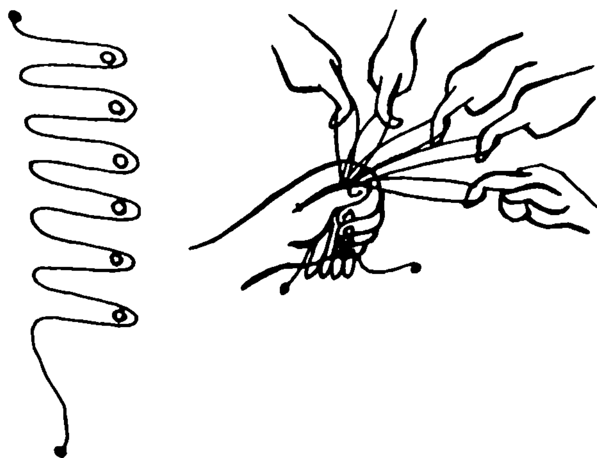
ପ୍ରଥମ ଖେଳାଳୀ କେତେ ଜଣ ପିଲା ଖେଳୁଛନ୍ତି ତାହା ଗଣିନେବ। ତା'ପରେ ଛବିରେ ଦେଖାଇବା ଭଳି ସେ ଗୋଟିଏ ଲମ୍ବ ମୋଟା ସୂତାର ଟିକିଏ ଲମ୍ବ ଅଂଶ ବାହାରକୁ ରଖି ଯେତେ ଜଣ ଖେଳାଳି ଥିବେ ସେତିକିଟି ଫାଶ କରିବ।

ତା'ପରେ ସେ ସୂତାଟିକୁ ଏକାଠିକରି ବାଁହାତରେ ମୁଠାଇ ଧରିବ ଯେପରି ଫାଶଗୁଡିକ ଉପରକୁ ରହିବ ଓ ଦଉଡିର ଲମ୍ବ ଅଂଶଟି ମୁଠାର ତଳକୁ ରହିବ। ଫାଶଗୁଡିକ ମଧ୍ୟ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ନଥିବ ଯେପରି ଖେଳାଳିମାନେ କେଉଁଟି ପ୍ରଥମ, ଦ୍ୱିତୀୟ ବା ଶେଷ ଫାଶ ତାହା ଜାଣିପାରିବେ ନାହିଁ।

ତା'ପରେ ଖେଳାଳିମାନେ ଜଣକେ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ଫାଶ ବାଛି ତାଙ୍କର ଡାହାଣ ହାତର ବିଶି ଆଙ୍ଗୁଠି ସେଥିରେ ପୂରାଇ ରଖିବେ।

ପ୍ରଥମ ଖେଳାଳି ବାହାରକୁ ଥିବା ସୂତାର ଅଗକୁ ଡାହାଣ ହାତରେ ଧୀରେ ଧୀରେ ଟାଣିବେ। ଏପରି ଟାଣିଲେ ଯିଏ ଧରିଥିବା ଫାଶଟି ଆଗେ ଛୋଟ ହୋଇ ଆସିବ ସେ ପ୍ରଥମ ଓ ତା'ପରେ





ଦ୍ୱିତୀୟ, ଏହିପରି ତୃତୀୟ, ଚତୁର୍ଥ ଆଦି ସ୍ଥିରହେବ। ଶେଷକୁ ସବୁ ଫାଶଗୁଡିକ ଖୋଲିଯିବ।

କାହା ପରେ କିଏ ଖେଳିବ ଏଥିରୁ ଠିକ୍ କରାଯାଏ।

—

ଲୁଚାଇବା ଖେଳ

ଏ ଖେଳର ନାମ ଲୁଚାଇବା ଖେଳ। ଏହା ନେପାଳ ଦେଶର ପିଲାମାନେ ଖେଳିଥାନ୍ତି। ୭ - ୮ ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନେ ଏ ଖେଳଟି ଖେଳନ୍ତି। ଅନେକ ପିଲା ଏକ ସମୟରେ ଖେଳିପାରନ୍ତି। ଲୁଚାଇବା ପାଇଁ ଗୋଟିଏ କିଛି ଛୋଟ ଜିନିଷ ଦରକାର।

କିପରି ଖେଳିବ –

ସବୁ ପିଲା ମୁଣ୍ଡଳା ଆକାରରେ ମୁଣ୍ଡଳା ଭିତରକୁ ମୁହଁକରି ବସିବେ। ସେମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣେ ପିଲା ବଛାହେବ ଯିଏ ଜିନିଷଟି ଲୁଚାଇବ। ସେ ଗୋଲେଇ ଭିତରକୁ ଆସି ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନଙ୍କର ପ୍ରତ୍ୟେକଙ୍କ ଗୋଡତଳେ ଜିନିଷଟି ଲୁଚାଇବାର ଛଳନା କରିବ।



ସେ ଶେଷରେ ଜଣେ ପିଲାର ଗୋଡତଳେ ଏପରି କୌଶଳରେ ଲୁଚାଇ ଦେବ ଯେପରି ସେ ପିଲା ବା ଅନ୍ୟ କେହି ପିଲା ଜାଣି ପାରିବେ ନାହିଁ।

ତା'ପରେ ଲୁଚାଇଥିବା ପିଲା ଜଣ ଜଣ କରି ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ପଚାରିବ– କେଉଁଠି କାହା ଗୋଡତଳେ ଜିନିଷଟି ଲୁଚାଯାଇଛି। ସେମାନେ ସାଧାରଣ ଭାବେ କହିବେ ଯେ ସେମାନଙ୍କ ଗୋଡତଳେ ଜିନିଷଟି ନାହିଁ।

ତା'ପରେ ସେ କାହା ଗୋଡତଳେ ଲୁଚାଇଛି କହିବ ଓ ଜିନିଷଟି କାଢ଼ି ଆଣିବ। ଯାହା ଗୋଡତଳୁ ଜିନିଷଟି ବାହାରିବ ତା'ଉପରେ ଏକ ବୋଝ ଗଣାହେବ ଏବଂ ତା'ପରେ ତା'ର ଲୁଚାଇବା ପାଳି ପଡିବ। କିନ୍ତୁ ଯାହା ଗୋଡତଳେ ଜିନିଷଟି ଅଛି ସେ ଯଦି ଠିକ୍ କହି ଦିଏ ତେବେ ଲୁଚାଇଥିବା ପିଲା ଉପରେ ଏକ ବୋଝ ହେବ ଓ ସେ ଆଉଥରେ ଲୁଚାଇବ।

ଏହିପରି ଖେଳି ଶେଷରେ ଯେଉଁ ପିଲା ଉପରେ ଆଦୌ ବୋଝ ହୋଇନଥିବ ବା ତାକୁ ଲୁଚାଇବାକୁ ପଡ଼ିନଥିବ, ସେ ବିଜୟୀ ହେବ। ଆଉ ଯାହାକୁ ବାରମ୍ବାର ଲୁଚାଇବାକୁ ପଡ଼ିଥିବ ସିଏ ବୋଝିଆ ହେବ।

ଫୁଲ ଲୁଚାଇବା ଖେଳ

ଇରାନ୍ ଦେଶର ୫ - ୬ ବର୍ଷର ପିଲାମାନେ ଏହି ଖେଳଟି ଖେଳନ୍ତି। ଖେଳର ନାମ 'ଫୁଲ ଲୁଚାଇବା।' ପିଲାମାନେ ଦୁଇଦଳ ହୋଇ ଖେଳନ୍ତି। ଏକ ଦଳରେ ୪ରୁ ୧୦ ଜଣ ଯାଏଁ ପିଲା ରହିପାରିବେ। ଫୁଲରୂପେ ଦରକାର ଗୋଟିଏ ଫୁଲ ବା ବାଲିଗରଡା – ଯାହାକୁ ଖେଳରେ 'ଫୁଲ' ବୋଲି କୁହାଯାଏ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ପିଲାମାନେ ଦୁଇଦଳ ହୋଇ ନିଜନିଜର ଦଳପତି ବାଛିବେ। କେଉଁ ଦଳ ଫୁଲକୁ ଆଗେ ଲୁଚାଇବ ଦୁଇଦଳର ଦଳପତି ଠିକ୍ କରିବେ। କେତେ ପଏଣ୍ଟରେ ହାର୍ ଜିଣା ହେବ ଦଳପତି ଦୁହେଁ ତାହା ମଧ୍ୟ ଠିକ୍ କରିବେ। ମନେକର ୧୦ ପଏଣ୍ଟ ଠିକ୍ କରାଗଲା।

ତା'ପରେ ଦୁଇଦଳର ଖେଳାଳି ସାମନାସାମନି ଦୁଇ ଧାଡିରେ ବସିବେ। ଯେଉଁ ଦଳ ଫୁଲ ଲୁଚାଇବ ସେ ଦଳର ଖେଳାଳିମାନେ ସେମାନଙ୍କର ହାତ ପଛକୁ ରଖିବେ। ସେମିତି ଅବସ୍ଥାରେ ଫୁଲକୁ ଜଣେ ଅନ୍ୟ ଜଣକ ହାତକୁ ବଢ଼ାଇଦେଉଥିବ। ସେମାନଙ୍କ ଭିତରୁ



ଜଣେ ଫୁଲଟିକୁ ମୁଠାରେ ଲୁଚାଇ ଧରିବ। ତା'ପରେ ସେ ଦଳର ସମସ୍ତେ ଫୁଲ ମୁଠାଇ ଧରିଥିବା ଭଳି ନିଜନିଜର ହାତ ମୁଠାମାନ ନିଜର ଆଣ୍ଠୁ ଉପରେ ଆଗକୁ ରଖିବେ। କାହା ମୁଠାରେ ଫୁଲ ରହିଛି ସେମାନେ ତାହା କୌଣସି ପ୍ରକାରେ ଅନ୍ୟ ଦଳର ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଜଣାଇବେ ନାହିଁ।

ଅନ୍ୟ ଦଳର ଖେଳାଳିମାନେ ଅନୁମାନ କରିବେ କାହାର ହାତ ମୁଠାରେ ଫୁଲ ରହିଲା। ସେମାନେ ନିଜ ନିଜ ଭିତରେ ବିଚାର କରି ଜଣକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବେ। ସେମାନଙ୍କୁ ଥରେ ମାତ୍ର ଅନୁମାନ କରିବାକୁ ଦିଆଯିବ। ସେମାନଙ୍କର ଅନୁମାନ ଠିକ୍ ହେଲେ ସେମାନେ ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବେ। ଅନୁମାନ ଭୁଲ୍ ହେଲେ ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ହରାଇବେ।

ଏହିପରି ଗୋଟିଏ ଦଳ ପରେ ଅନ୍ୟ ଦଳ ଫୁଲ ଲୁଚାଇବେ। ଯେଉଁ ଦଳ ୧୦ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବ ସେ ଜିଣିବ। ଯେ ୧୦ ପଏଣ୍ଟ ହରାଇବ ସେ ହାରିବ।

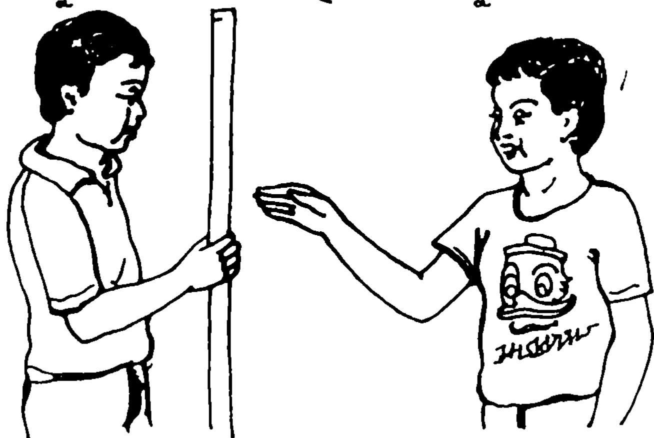
ବାଡି ଫିଙ୍ଗିବା ଖେଳ

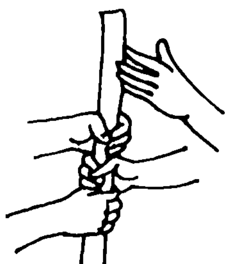
ଏ ଖେଳଟିର ନାମ 'ବାଡିଫିଙ୍ଗିବା ଖେଳ'। ଫିଲିପାଇନସ୍ ଦେଶର ୫-୬ ବର୍ଷର ପିଲାମାନେ ଏହା ଖେଳିଥାନ୍ତି। ସେ ଦେଶରେ ଏ ଖେଳର ନାମ ସୁକାତାନ। ଖେଳଟି ଘର ଅଗଣାରେ ବା ବାହାରେ ଖେଳାଯାଇ ପାରିବ। ଥରକେ ୨ଜଣ ପିଲା ଖେଳିବେ। ଖେଳପାଇଁ ଦରକାର ୩ଫୁଟ ଲମ୍ବର ସିଧା ବାଡିଟିଏ।

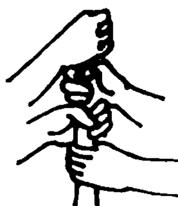
କିପରି ଖେଳିବ –

ଦୁଇଜଣ ପିଲା ମୁହାଁମୁହିଁ ହୋଇ ଠିଆ ହେବେ। ପ୍ରଥମ ପିଲାଟି ବାଡିଟିକୁ ଗୋଟିଏ ହାତରେ ସିଧାକରି ଧରିବ। ସେ ବାଡିଟିକୁ ଦ୍ୱିତୀୟ ପିଲା ପାଖକୁ ଠିଆବାଗରେ ଫିଙ୍ଗିବ। ଦ୍ୱିତୀୟ

ପିଲା ବାଡିଟିକୁ ଗୋଟିଏ ହାତରେ ଧରିପକାଇବ। ଫିଙ୍ଗାହେବାବେଳେ ସେ ବାଡିଟିକୁ ଯେଉଁଠାରେ ଧରିଥିବ ସେହିଠାରୁ ଧରିବ।







ପ୍ରଥମ ପିଲା ଦ୍ୱିତୀୟ ପିଲାର ହାତମୁଠା ଉପରକୁ ତା'ହାତକୁ ଲଗାଇ ଡାହାଣ ହାତରେ ବାଡିକୁ ଧରିବ। ତାପରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ପିଲା ତା'ର ଅନ୍ୟ ହାତରେ ସେଇପରି ପ୍ରଥମ ପିଲାର ହାତମୁଠା ଉପରକୁ ଧରିବ। ଏହିପରି ଜଣକ ପରେ ଜଣେ ବାଡିର ଉପରକୁ ଉପରକୁ ଧରିଧରି ଯିବେ। ବାଡିର ଅଗରେ ଶେଷରେ ଯାହା ହାତ ରହିବ ସେ ଖେଳରେ ଜିଣିଲା ବୋଲି ଧରାଯିବ।

ଯିଏ ଜିଣିବ ସେ ବାଡିକୁ ଫିଙ୍ଗିବ କି ଧରିବ ଠିକ୍ କରିବ। ଏହିପରି ଦଶଥର ଖେଳଟି ଖେଳାଯିବ। ଯିଏ ବେଶୀଥର ଜିଣିଥିବ ସେ ଶେଷରେ ଜିଣିଲା ବୋଲି ଧରାଯିବ। ବାଡିଟି ଫିଙ୍ଗାହେବା ବେଳେ ତା'ର କେଉଁଠାକୁ ଧରିଲେ ବାଡିର ଶେଷରେ ତା'ର ହାତମୁଠା ରହିବ ଏଇ କୌଶଳ ଜାଣିଲେ ଖେଳରେ ବେଶୀଥର ଜିଣିହେବ।

—

ଅଜଣା ସଂଖ୍ୟା

ଏହି ଖେଳଟିର ନାମ 'ଅଜଣା ସଂଖ୍ୟା'। ଏହାକୁ ଶ୍ରୀଲଙ୍କା ଦେଶର ପିଲାମାନେ ଖେଳନ୍ତି। ଖେଳାଳିମାନଙ୍କ ବୟସ ପ୍ରାୟ ୫ - ୭ ବର୍ଷ। ଏକ ଦଳରେ ପ୍ରାୟ ୧୦ ଜଣ ପିଲା ଖେଳିପାରିବେ। ଖେଳପାଇଁ ଦରକାର ଖଣ୍ଡେ ଚକ୍‌ଖଡି। ଏହା ଘରେ ବା ବାହାରେ ଖେଳିହେବ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ଜଣେ ଖେଳାଳି ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଗଣି କେତେଜଣ ଖେଳୁଛନ୍ତି ଠିକ୍ କରିବ। ମନେକର ୧୦ଜଣ ଖେଳୁଛନ୍ତି। ସେ ସେମାନଙ୍କୁ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ୧, ୨, ୩, ୪, ୫, ୬, ୭, ୮, ୯, ୧୦



କରି ସଂଖ୍ୟା ଦେବ। ତା'ପରେ ଏଇ ସଂଖ୍ୟାଗୁଡିକ ଗୋଟିଏ ଧାଡିରେ ଗୋଟିଏ ପଟା ବା ଭୂଇଁରେ କିମ୍ବା ଘର ଚଟାଣରେ ଲେଖିବ।

ମାତ୍ର ସଂଖ୍ୟାଗୁଡିକ ୧, ୨, ୩, ୪ ଏପରି କ୍ରମରେ ଲେଖିବ ନାହିଁ। ଅନ୍ୟ ଯେ କୌଣସି ପ୍ରକାରେ ଲେଖାହେବ– ମନେକର ୬, ୨, ୧, ୩, ୫..... ଏପରି ବା ଅନ୍ୟ ଭାବରେ ଲେଖାଯାଇପାରିବ। ଲେଖାଯିବା ସଂଖ୍ୟାଗୁଡିକ ଅନ୍ୟ ମାନଙ୍କଠାରୁ ଲୁଚାଇ ରଖିବାକୁ ହେବ।

ପ୍ରତି ସଂଖ୍ୟା ଉପରକୁ ପ୍ରାୟ ଛଅ ଇଞ୍ଚ ଲମ୍ବର ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ଗାର ଟଣାଯିବ। ସଂଖ୍ୟା ଗୁଡିକୁ ଗୋଟିଏ କାଠପଟା ବା କାଗଜରେ ଲୁଚାଇ ରଖାଯିବ। କେବଳ ଗାରଗୁଡିକ ବାହାରକୁ ଦେଖାଯାଉଥିବ। ତା'ପରେ ଖେଳାଳିମାନଙ୍କୁ ଜଣଜଣକରି ଗାର ବାଛିବାକୁ କୁହାଯିବ। ସେ ଗାରର ସଂଖ୍ୟା ସେ ନିଜେ ହୋଇଥିଲେ ସେ ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବ, ନଚେତ୍ କିଛି ପଏଣ୍ଟ ପାଇବନାହିଁ। ଏହିପରି କେତେଥର ଖେଳିବା ପରେ ଯିଏ ସବୁଠାରୁ ବେଶୀ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବ ସିଏ ଜିଣିବ।

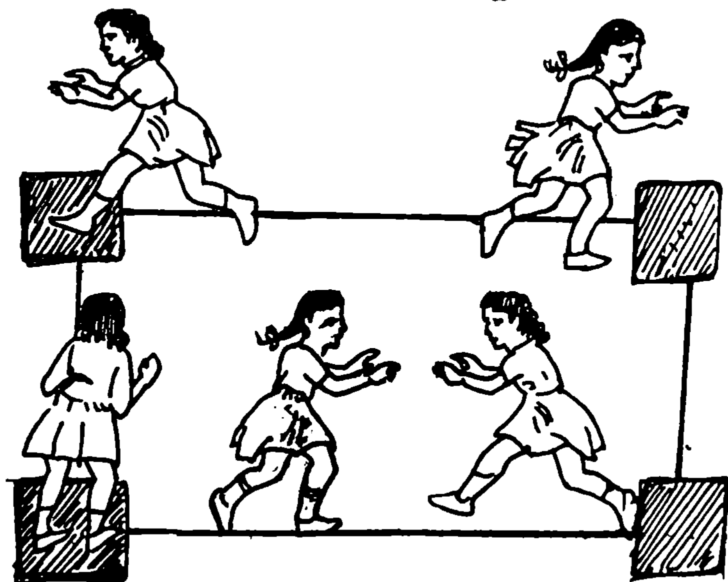
ଘର ବଦଳ

ଖେଳଟିର ନାମ 'ଘର ବଦଳ'। ନେପାଳ ଦେଶର ପିଲାମାନେ ଏହି ଖେଳ ଖେଳିଥାନ୍ତି। ଏହା ୫-୬ ବର୍ଷର ପିଲାମାନଙ୍କର ଖେଳ। ଏକ ଦଳରେ ୫ ଜଣ ପିଲା ଖେଳିପାରିବେ।

କିପରି ଖେଳିବ–

ଗୋଟିଏ ବର୍ଗାକାର କ୍ଷେତ୍ର ବା କୋର୍ଟ କରାହେବ। ୫ ଜଣଯାକ ଖେଳାଳି ଘର ମଝିରେ ଠିଆହେବେ। କ୍ଷେତ୍ରର ଚାରି କୋଣରେ

ଚାରିଟି କୋଠରି କରାଯିବ। ଖେଳର ପରିଚାଳକ ହ୍ୱିସିଲ୍ ବଜାଇ ବା ତାଳିମାରି ସଂକେତ ଦେବାମାତ୍ରେ ଖେଳାଳି ପାଞ୍ଚଜଣ ଚାରିକଣରେ ଥିବା କୋଠରିରୁ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ଅଧିକାର କରିନେବେ। ଯେଉଁ ଜଣକ କୋଠରି ପାଇବ ନାହିଁ ସେ କ୍ଷେତ୍ରମଝିକୁ ଆସିବ।



ତାପରେ କୋଣର କୋଠରିରେ ଥିବା ଖେଳାଳିମାନେ ନିଜ ନିଜ ଭିତରେ ଘର ବଦଳ କରିବେ। ଏହି ସମୟରେ କ୍ଷେତ୍ର ମଝିରେ ଥିବା ଖେଳାଳି ଏହି ଚାରିଟି କୋଠରିରୁ ଗୋଟିଏ ଖାଲିଥିବା କୋଠରି ଅଧିକାର କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ। ଏହି ପାଞ୍ଚଜଣଙ୍କ ଭିତରୁ ଯେ କୌଣସି କୋଠରି ଦଖଲ କରି ପାରି ନଥିବ, ସେ ପୁଣି କ୍ଷେତ୍ର ମଝିକୁ ଆସିବ ଓ ଖେଳ ପୁଣି ପୂର୍ବଭଳି ଚାଲିବ।

ମନେରଖ, ଜଣେ ମାତ୍ର ଖେଳାଳି ଏକ ସମୟରେ ଗୋଟିଏ କୋଠରିରେ ରହିପାରିବ। କୋଠରିରେ ପ୍ରଥମେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳି ପାଦ ରଖିବ ସେଇ କେବଳ ରହିବ – ଅନ୍ୟ ଜଣକ ନୁହେଁ।

ଯିଏ ବେଶୀ ଥର କୋର୍ଟ ଭିତରକୁ ଆସିଥିବ ବା କୌଣସି କୋଠରି ଦଖଲ କରିନଥିବ ସେ ବୋଝିଆ ହେବ। ଯିଏ ଆଦୌ କୋର୍ଟ ଭିତରକୁ ଆସିନଥିବ ବା ସବୁଠାରୁ କମ୍ ଥର ଆସିଥିବ ସିଏ ବିଜେତା ହେବ।

ଉଚ୍ଚ ଡିଆଁ

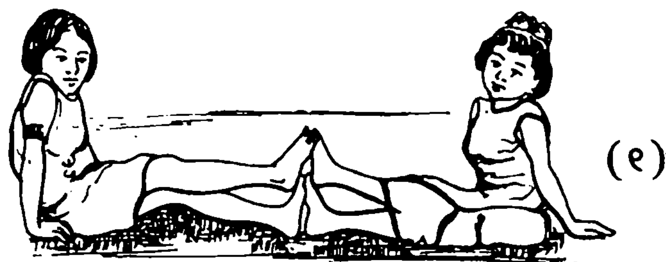
ଏହା ବର୍ମାଦେଶ ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ। ୫ରୁ ୬ ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନେ ଏହା ଖେଳିପାରିବେ। ଏହାକୁ ୩ରୁ ୬ ଜଣ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳାଳି ଖେଳିଥାନ୍ତି।

କିପରି ଖେଳହବ—

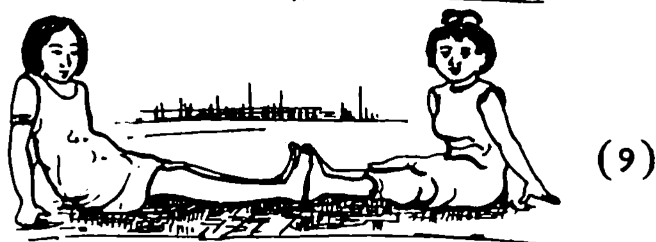
ବଛା ହୋଇଥିବା ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳି ମୁହାମୁହିଁ ହୋଇ ବସି ପ୍ରଥମ ଉଚ୍ଚତା ତିଆରି କରିବେ। ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳିମାନେ ପ୍ରଥମ ଉଚ୍ଚତାଟିକୁ ଜଣକ ପରେ ଜଣେ ଡେଇଁବେ।

ସବୁ ଖେଳାଳି ପ୍ରଥମ ଉଚ୍ଚତାକୁ ଡେଇଁବା ପରେ ବସିଥିବା ଦୁଇ ଖେଳାଳି ଦ୍ୱିତୀୟ ଉଚ୍ଚତା ତିଆରି କରିବେ। ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳିମାନେ ଦ୍ୱିତୀୟ ଉଚ୍ଚତାକୁ ପୁଣି ଜଣକ ପରେ ଜଣେ ନିଜର ପାଳି ଅନୁସାରେ ଡେଇଁବେ। ସମସ୍ତଙ୍କୁ ସବୁ ଉଚ୍ଚତା ଡେଇଁବାକୁ ସୁବିଧା ଦିଆଯିବ।

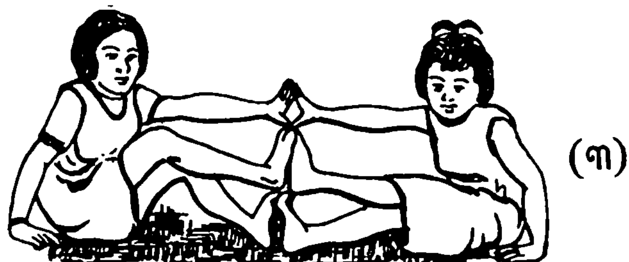
ସେହିପରି ଅନ୍ୟ ସବୁ ଖେଳାଳି ତୃତୀୟ, ଚତୁର୍ଥ ଓ ପଞ୍ଚମ ଉଚ୍ଚତାକୁ ନିଜର ପାଳି ଅନୁସାରେ ଡେଇଁବେ। ସମସ୍ତେ ସବୁ ଉଚ୍ଚତା ଡେଇଁବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳ ଚାଲୁ ରହିବ। ଯେଉଁମାନେ ସବୁ ଉଚ୍ଚତା ଡେଇଁଯିବେ ସେମାନେ ବିଜୟୀ ହେବେ।



(୧)



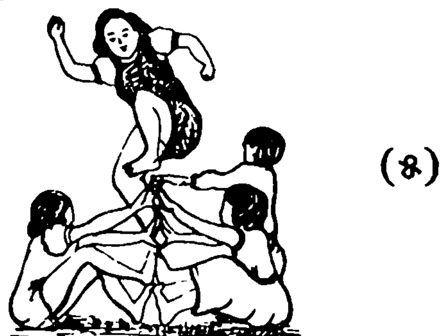
(୨)



(୩)



(୪)



(୫)

୧ମ ଉଚ୍ଚତା – ତଳେ ବସିଥିବା ଦୁଇ ଖେଳାଳି ସେମାନଙ୍କର ପାଦ ଦୁଇଟିକୁ ଏପରି ଲଗାଇ ବସିବେ ଯେପରି ସେମାନଙ୍କର ପାଦ ଓ ଗୋଇଠି ଲଗାଲଗି ହୋଇ ଥିବ।

୨ୟ ଉଚ୍ଚତା – ସେଇ ଦୁଇ ଖେଳାଳି ଗୋଟିଏ ପାଦକୁ ଅନ୍ୟର ପାଦ ଉପରେ ରଖିବେ ଯେପରି ଜଣକର ପାଦ ଅନ୍ୟର ପାଦ ଉପରକୁ ଉପର ଲାଗି ରହିବ।

୩ୟ ଉଚ୍ଚତା – ସେଇ ଦୁଇ ଖେଳାଳି ୨ୟ ଉଚ୍ଚତା କରିଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଦୁହେଁ ତାଙ୍କର ଗୋଟିଏ ହାତ ପାପୁଲିକୁ ଉପର ଗୋଡ଼ ଉପରେ ଏପରି ରଖିବେ ଯେପରି ହାତର ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠି ପାଦର ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ଛୁଉଁଥିବ ଓ ଉପର ଦୁଇ କାଣି ଆଙ୍ଗୁଠି ପରସ୍ପରକୁ ଛୁଉଁଥିବ।

୪ର୍ଥ ଉଚ୍ଚତା – ସେଇ ଦୁଇ ଖେଳାଳି ୩ୟ ଉଚ୍ଚତା କରିଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଅନ୍ୟ ହାତର ପାପୁଲିକୁ ପ୍ରଥମ ହାତର ପାପୁଲି ଉପରେ ସେହିପରି ରଖି ଅଧିକ ଉଚ୍ଚତା ତିଆରି କରିବେ।

୫ମ ଉଚ୍ଚତା – ୪ର୍ଥ ଉଚ୍ଚତା ତିଆରି ଅବସ୍ଥାରେ ଆଉ ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳି ଆସି ସେମାନଙ୍କ ପାଖରେ ବସି ସେମାନଙ୍କର ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ପାପୁଲିକୁ ଏମାନଙ୍କର ସବୁଠାରୁ ଉଚ୍ଚରେ ଥିବା ପାପୁଲି ଉପରେ ରଖିବେ। ୫ମ ଉଚ୍ଚତା ସବୁଠାରୁ ଅଧିକ ଉଚ୍ଚ ହେବ।

—

କାଠି ବାଛିବା ଖେଳ

ଏହା ଥାଇଲାଣ୍ଡ ଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ। ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କର ବୟସ ୫ରୁ ୬ବର୍ଷ। ଏହାକୁ ଏକ ସଙ୍ଗରେ ୬ଜଣ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପିଲା ଖେଳିପାରିବେ। ଖେଳପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ଲମ୍ବର କେତୋଟି ଛୋଟ କାଠି ଦରକାର।

କିପରି ଖେଳିବ –

ପ୍ରଥମେ ଜଣେ ପିଲା ଖେଳାଳିମାନଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଗଣିନେବ। ଯେତେ ଜଣ ପିଲା ହେଲେ ସେତିକି ଖଣ୍ଡ ବିଭିନ୍ନ ମାପର ଛୋଟ ଛୋଟ କାଠି (ହାତ ମୁଠାରେ ରହିବାପରି) ସେ ତା'ର ହାତ ମୁଠାରେ ଧରିବ, ଯେପରି ପ୍ରତି କାଠିର ଅଗଟି କେବଳ ବାହାରକୁ



ଦିଶୁଥିବ। କାଠିର ତଳଭାଗ ମୁଠା ଭିତରେ ରହିଥିବ। ସେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଲୁଚାଇ ଏହା କରିବ। ଖେଳାଳିମାନଙ୍କୁ ଭୁଲାଇବା ପାଇଁ ସେ

କାଠି ଗୁଡ଼ିକୁ ଏପରି ସଜାଇ ରଖିବ ଯେପରି ଛୋଟ କାଠି ଲମ୍ବ ଦିଗିପାରେ ଓ ଲମ୍ବ ଛୋଟ ଦିଗିପାରେ ।

ତାପରେ ସେ ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସବୁଠାରୁ ସାନକାଠିଟି ବାଛିବାକୁ କହିବ ଓ ସେମାନେ ଜଣକେ ଗୋଟିଏ କରି କାଠି ଟାଣି ନେବେ । ଯେଉଁ ପିଲା ସବୁଠାରୁ ଛୋଟ କାଠିଟି ପାଇବ ସେ ଖେଳରେ ଜିଣିବ ।

ଛକି ହାତ ଖେଳ

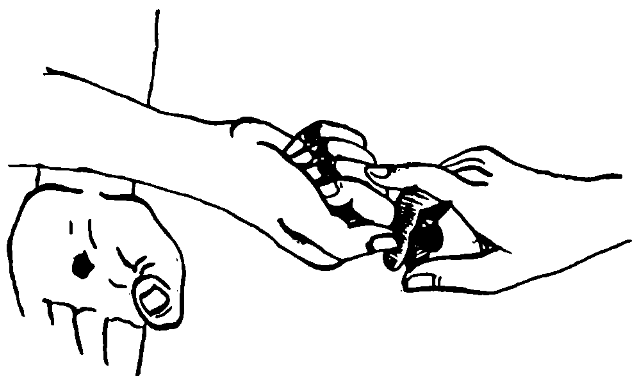
ଏହା ଶ୍ରୀଲଙ୍କା ଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ । ୫ - ୬ବର୍ଷର ପିଲାମାନେ ଏହା ଖେଳନ୍ତି । ଖେଳାଳିମାନେ ଦୁଇଦଳ ହୋଇ ଖେଳନ୍ତି ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ଗୋଟିଏ ଦଳର ଦଳପତି ହାତ ପାଖରେ ମିଳୁଥିବା ଦୁଇଟି ସାଧାରଣ ଜିନିଷ ନେବ – ମନେକର ଗୋଟିଏ ବାଲିଗରଡ଼ା ଓ ଅନ୍ୟଟି ଫୁଲ । ସେ ତାହା ଅନ୍ୟ ଦଳର ଦଳପତିଙ୍କୁ ଦେଖାଇବ ।

ତା'ପରେ ସେ ହାତ ଦୁଇଟିକୁ ପଛକୁ ନେଇ ଏକ ହାତରେ ବାଲିଗରଡ଼ା ଓ ଅନ୍ୟ ହାତରେ ଫୁଲକୁ ଲୁଚାଇ ଧରିବ । ଏପରି ଭାବେ ହାତକୁ ମୁଠା କରି ଧରିବ ଯେପରି ଅନ୍ୟ ଦଳପତି ଜାଣି ପାରିବ ନାହିଁ କେଉଁ ଜିନିଷ କେଉଁ ହାତରେ ରହିଲା ।

ତା'ପରେ ସେ ମୁଠା ଦୁଇଟିକୁ ଆଗକୁ ଆଣି ଅନ୍ୟ ଦଳପତିଙ୍କ ଆଗରେ ହାତକୁ ଛକିକରି ରଖିବ । କେଉଁ ଜିନିଷ କେଉଁ ହାତ ମୁଠାରେ ଅଛି ଅନୁମାନ କରି କହିବାକୁ କହିବ ।



ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳପତି ପ୍ରଥମ ଦଳପତିର ଗୋଟିଏ ହାତମୁଠାକୁ ଛୁଇଁ ମନେକର ସେଥିରେ ଫୁଲ ଅଛି ବୋଲି କହିବ। ତା'ର ଅନୁମାନ ଯଦି ଠିକ୍ ହେବ ତେବେ ସେ ଖେଳ ପରିଚାଳନା କରିବ। ଅନୁମାନ ଭୁଲ ହେଲେ ପ୍ରଥମ ଦଳପତି ପୁଣି ଆଗଭଳି ଖେଳ ପରିଚାଳନା କରିବ।

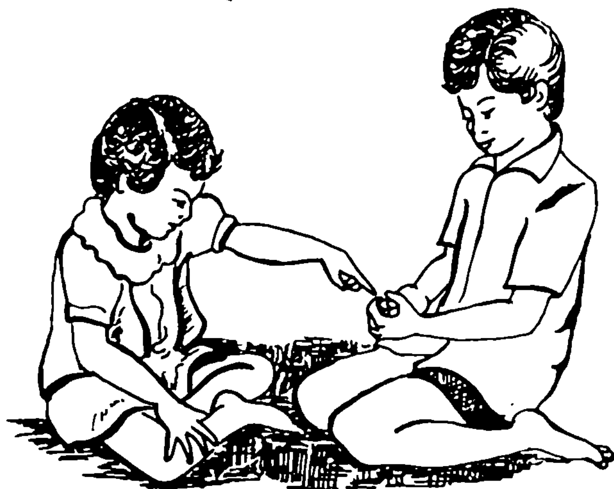
ଆଙ୍ଗୁଠି ଚିହ୍ନିବା ଖେଳ

ଏହା ବର୍ମାଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ। ଖେଳାଳିମାନଙ୍କର ବୟସ ୫ ରୁ ୬ବର୍ଷ। ଏହାକୁ ୩ ରୁ ୬ ଜଣ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳାଳି ଖେଳିପାରିବେ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ଜଣେ ପିଲା ତା'ର ଡାହାଣ ହାତର ପାଞ୍ଚ ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ଏକାଠି କରିବ। ସେହି ପାଞ୍ଚ ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ସେ ତା'ର ବାମହାତ ମୁଠାରେ ଏପରି ଧରିବ ଯେପରି ସେହି ଆଙ୍ଗୁଠିମାନଙ୍କର ଅଗ କେବଳ

ବାହାରକୁ ଦିଶୁଥିବ ଏବଂ ଆଙ୍ଗୁଠି ଗୁଡ଼ିକ ଭିତରୁ କେଉଁଟି କେଉଁ ଆଙ୍ଗୁଠି ଜାଣି ହେଉନଥିବ। ଏହି ପିଲା ଅନ୍ୟ ପିଲାଙ୍କୁ ସେଥିରୁ



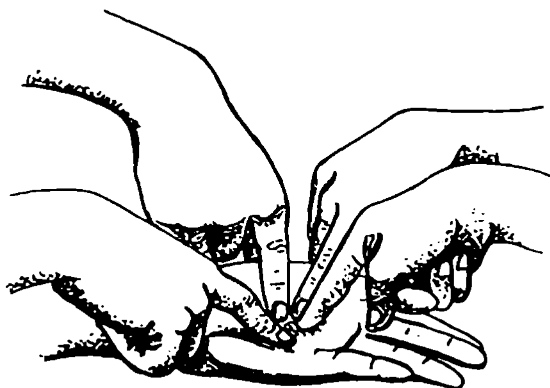
ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ଆଙ୍ଗୁଠି ଚିହ୍ନଟ କରିବାକୁ କହିବ। ଯେଉଁ ପିଲା ବଡ଼ ବା ଲମ୍ବା ମଝି ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବ ସେ ବିଜୟୀ ହେବ। ଯେଉଁ ପିଲା ଅନାମିକା ବା ମୁଦିପିନ୍ଧିବା ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବ ସେ ହାରିଯିବ।

'ରାମ୍ ରାମ୍ ରିପ୍'

ଏହା ମାଲେସିଆ ଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ। ଖେଳଟିର ନାମ 'ରାମ ରାମ ରିପ୍'। ଏହାକୁ ୫ରୁ ୬ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନେ ଖେଳନ୍ତି। ୩ରୁ ୮ଜଣ ଯାଏଁ ଏହା ଖେଳିପାରିବେ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ଜଣେ ପିଲା ତା'ର ଡାହାଣ ହାତ ପାପୁଲିକୁ ଉପରକୁ ଖୋଲା କରି ରଖିବ। ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ ସେମାନଙ୍କର ବିଶି ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ତା'ର ପାପୁଲି ଉପରେ ଛୁଆଇଁ ରଖିବେ।



ତା'ପରେ ସେମାନେ ସମସ୍ତେ ଏକାବେଳେ କହିବେ – 'ରାମ୍, ରାମ୍, ରିପ୍'। 'ରିପ୍' କହିବା ମାତ୍ରେ ପାପୁଲି ଖୋଲା ରଖିଥିବା ପିଲା ଚଟ୍‌କରି ତା'ର ପାପୁଲି ବନ୍ଦ କରିଦେବ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ ନିଜ ନିଜ ଆଙ୍ଗୁଠି ପାପୁଲି ଉପରୁ କାଢ଼ିନେବା ଆଗରୁ ଜଣକର ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ଧରି ନେବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ। ଯେଉଁ ପିଲାର ଆଙ୍ଗୁଠି ଧରାପଡ଼ିଯିବ ସେ ଚୋର ହେବ।

ମାତ୍ର ଯଦି ଗୋଟିକରୁ ଅଧିକ ଆଙ୍ଗୁଠି ଧରାପଡ଼ିଯାଏ ତେବେ ପୁଣି ଥରେ ଖେଳ ହେବ।

—

ଖପରା ଫିଙ୍ଗିବା ଖେଳ

ଏହା ଫିଲିପାଇନ୍‌ସ ଦେଶର ୫ ରୁ ୬ ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନଙ୍କ ଖେଳ । ଖେଳପାଇଁ ଦରକାର ଖଣ୍ଡେ ମୋଟା ଖପରା ବା ସେହଭଳି ପତଳା ଚଟକା ପଥର ବା ଟାଇଲ୍ ଖଣ୍ଡେ ।

କିପରି ଖେଳିବ –

୧୮ ଫୁଟ ଦୂରତାରେ ଦୁଇଟି ସମାନ୍ତରାଳ ରେଖା ଟଣାଯିବ । ସବୁ ଖେଳାଳି ଗୋଟିଏ ଗାର ପଛରେ ଠିଆହେବେ । ତାପରେ ନିଜନିଜର ପାଳି ଅନୁସାରେ ନିଜନିଜର ଖପରା ଖଣ୍ଡମାନ ଗାର ଉପରକୁ ଫିଙ୍ଗିବେ ।



ଯେଉଁ ଖେଳାଳିର ଖପରା ଦ୍ୱିତୀୟ ଗାରର ସବୁଠାରୁ ବେଶୀ ଦୂରରେ ପଡ଼ିବ ସେ ହାରିଗଲା ବୋଲି ଧରାଯିବ ଓ ତା'ଉପରେ ଏକ ପଏଣ୍ଟ ହେବ।



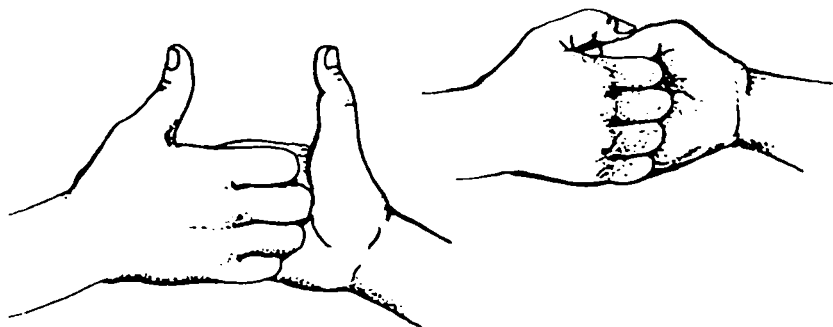
ଏହିପରି ୧୦ଥର ଫିଙ୍ଗାଯିବ। ଖେଳ ଶେଷରେ ଯାହା ଉପରେ ସବୁଠାରୁ ବେଶୀ ପଏଣ୍ଟ ହେବ ସେ ବୋଝିଆ ହେବ।

ବୁଢ଼ାଆଙ୍ଗୁଠିରେ ଲଢ଼େଇ

ଏହା ଜାପାନ୍ ଦେଶ ପିଲାଙ୍କର ଖେଳ। ଖେଳାଳିମାନଙ୍କ ବୟସ ୫ରୁ ୭ବର୍ଷ ଭିତରେ। ଥରକେ କେବଳ ଦୁଇଜଣ ପିଲା ଏ ଖେଳଟି ଖେଳି ପାରିବେ।

କିପରି ଖେଳହବ –

କେତେ ଥର ଖେଳ ହେବ ପ୍ରଥମେ ଖେଳାଳି ଦୁଇଜଣ ଠିକ୍ କରିବେ ।



ଖେଳ ଆରମ୍ଭରେ ଦୁଇ ଖେଳାଳି ପରସ୍ପର ଆଡ଼କୁ ମୁହଁକରି ଠିଆହେବେ । ସେମାନେ ନିଜନିଜର ଡାହାଣ ହାତର ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ଛାଡ଼ି ଅନ୍ୟ ଆଙ୍ଗୁଠିଗୁଡ଼ିକ ପାପୁଲି ଭିତରକୁ ଜୋର୍‌ରେ ମୁଠାକରି



ଚାପିରଖିବେ । ସେ ହାତର ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠି କେବଳ ଖୋଲା ଓ ସିଧା ରହିବ । (ଚିତ୍ର ଦେଖ) ତା'ପରେ ଦୁହେଁ ନିଜନିଜର ସେହି

ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠି ଯେପରି ନଘୁଞ୍ଚେ ସେଭଳି ଚେଷ୍ଟା କରିବା ସହିତ ଅନ୍ୟର ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ନିଜ ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠିରେ ଠେଲି ଛବିରେ ଦେଖାଇଲା ଭଳି ତାହାକୁ ବଙ୍କା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟାକରିବେ। ଏପରି କରିବାବେଳେ ଦୁହିଁଙ୍କ ହାତ ସ୍ଥିର ରହିଥିବ।

ଜଣେ ଅନ୍ୟ ଜଣକର ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ନିଜ ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠିରେ ଠେଲି ତାକୁ ବଙ୍କାଇ ସମାନ୍ତରାଳ ରଖିବା ଭିତରେ ୧ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଗଣିବ। ଗଣତି ସରିବା ଭିତରେ ନିଜର ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ସେହି ବଙ୍କା ଅବସ୍ଥାରୁ ପୁଣି ସିଧା କରିଦେଲେ ଖେଳ ଚାଲୁ ରହିବ।

ମାତ୍ର ସେ ତାହା କରିନପାରିଲେ ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ହରାଇବ ଓ ଆଙ୍ଗୁଠି ବଙ୍କା କରିଦେଇଥିବା ପିଲା ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବ।

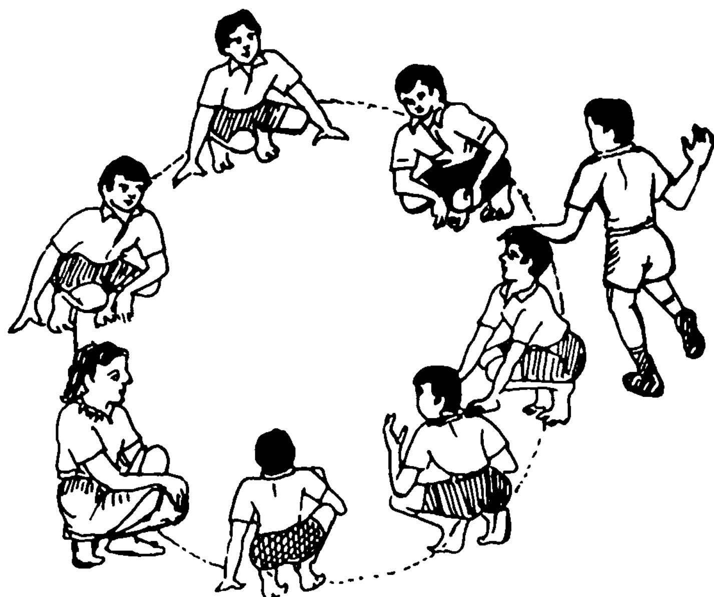
ଯେତେ ଥର ଖେଳିବାକୁ ଠିକ୍ ହୋଇଥିବ– ସେତେ ଥରର ଖେଳ ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ସବୁଠାରୁ ଅଧିକ ପଏଣ୍ଟ ହାସଲ କରିପାରିବ ସେ ବିଜୟୀ ହେବ।

‘ଆରେ ଛୋଟା ଠିଆହ’

ଏ ଖେଳଟି ଆଫଗାନିସ୍ଥାନର ୫ରୁ ୭ବର୍ଷର ପିଲାମାନେ ଖେଳନ୍ତି। ଥରକେ ୧୦ରୁ ୧୫ ଜଣ ଯାଏଁ ପିଲା ଖେଳରେ ଭାଗନେଇପାରନ୍ତି।

କିପରି ଖେଳିବ –

ଖେଳାଳିମାନେ ମୁଣ୍ଡଳାକାରରେ ବସିବେ। ସେମାନଙ୍କର ମୁହଁ ମୁଣ୍ଡଳାର ମଝି ଆଡ଼କୁ ରହିବ। ଜଣେ ଖେଳାଳି ଗୋଟିଏ ଗୀତ ଗାଇଗାଇ ସେହି ମୁଣ୍ଡଳାରେ ବସିଥିବା ପିଲାଙ୍କ କାନ୍ଧକୁ ଛୁଇଁ ଛୁଇଁ ଡାହାଣକୁ ଦୌଡ଼ିବ। ଗୀତଟି (ତଳେ ଦିଆହୋଇଛି) ବୋଲା ସରିବାବେଳକୁ ଯେଉଁ ପିଲାର କାନ୍ଧରେ ତା'ର ହାତ ବାଜିବ ସେ ପିଲାଟି ଉଠିପଡ଼ିବ ଓ ସେହି ଗୀତଟି ବୋଲିବୋଲି ପ୍ରଥମ ପିଲା ପରି ସେହି ଦିଗରେ ଦୌଡ଼ିବ। ପ୍ରଥମ ପିଲାଟି ଖାଲି ହେବା ସ୍ଥାନରେ ବସିବ।



ଗୀତ ଶେଷରେ ଯାହା କାନ୍ଧରେ ହାତ ବାଜିଲା ସେ ଉଠି ଦୌଡ଼ିବାକୁ ଯେତିକି ସେକେଣ୍ଡ ଡେରି କରିବ ତା ଉପରେ ସେତିକି ପଏଣ୍ଟ ଲାଗିବ। ଏହି ଖେଳରେ ପିଲାମାନଙ୍କର ମନୋଯୋଗର

ପରିମାଣ ପରୀକ୍ଷା ହୋଇପାରିବ। ଜଣେ ପିଲା ମୁଣ୍ଡଳାର ବାହାରେ ରହି ପଏଣ୍ଟ ଗଣନା କରୁଥିବ। ପିଲାମାନେ ମୁଣ୍ଡଳାରେ ଏପରି ବସିବେ ଯେପରି ଦୁଇ ପାଖାପାଖି ପିଲାଙ୍କ ଭିତରେ ପ୍ରାୟ ଏକ ଫୁଟ ଫାଙ୍କ ରହିବ।

ଗୀତଟି ହେଲା –

ପିଲାଟିଏ ବସିଚି
ଗୋଡ଼ଦୁଇଟି ଦିଶୁଚି
ଜାକି ଜୁକି ବସିଚି
ଘୋଡ଼ା କେଉଁଠି ଲୁଚିଛି
କେଉଁଠି ଅଛି, କେଉଁଠି ଅଛି
ଗହମ ବିଲରେ ଘୋଡ଼ା ଲୁଚିଛି
ତା'ର ଦାଢ଼ି ଦିଶୁଚି
ଦେଖି ହସ ମାଡୁଚି
କାଉ କହ, କୋଇଲି କହ
'ଆରେ ଛୋଟା ଠିଆହ'।

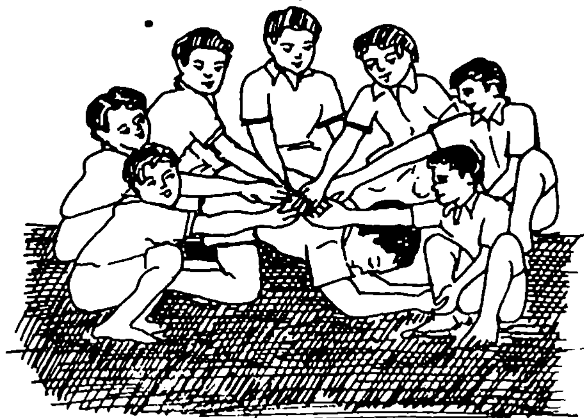
ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରା ଖେଳ

ଏହା ଥାଇଲାଣ୍ଡ ଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ। ୫ ବର୍ଷର ପିଲାମାନେ ଘର ଅଗଣାରେ ବା ବାହାରେ ଏହା ଖେଳି ପାରିବେ। ୪ - ୫ ଜଣ ପିଲା ଏକ ଦଳରେ ଖେଳନ୍ତି। ଖେଳର ଜିନିଷ – ବାଲିଗରଡ଼ା, ଶିୟମଞ୍ଜି ବା ଅନ୍ୟ କିଛି ମଞ୍ଜି।

କିପରି ଖେଳିବ –

ପିଲାମାନେ ଗୋଲେଇ କରି ବସିବେ। ଜଣେ ପିଲା ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରା ହେବ। ସେ ଗୋଲେଇ ମଝିରେ ବସିବ। ତା'ପରେ ଦୁଇ ହାତରେ ଆଖି ବୁଜି ଭୂଇଁରେ ମୁହଁକୁ ମାଡ଼ି ରହିବ। ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ ତା'ର ପିଠିରେ ସେମାନଙ୍କର ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ହାତ ମେଲାକରି ପାପୁଲି ଉପରକୁ କରି ଥୋଇବେ। ଗୋଟିଏ ପିଲା ତା'ର ହାତର ବୁଢ଼ା ଆଙ୍ଗୁଠି ଓ ବିଶି ଆଙ୍ଗୁଠି ଭିତରେ ଜିନିଷଟି (ବାଲିଗରଡ଼ା ବା ମଞ୍ଜି) ଧରି ଗୀତଟିଏ ବୋଲି ବୋଲି ସବୁ ପିଲାଙ୍କ ହାତକୁ ଗୋଟିକ ପରେ ଗୋଟିଏ ଛୁଇଁବ। ଗୀତଟି ହେଲା –

ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରା ବାଡ଼ରେ ଲୁଚିଚି
ଝିଟିପିଟି କିଆଁ କାନ୍ଦୁଚି,
ବୁଢ଼ୀମା'କୁ ଥଣ୍ଡା ହେଇଚି
ସେଇ ଜିନିଷଟି କେଣେ ଯାଇଚି।
ଗଲା ଗଲା ଗଲା –
ଆମେ ଜାଣୁନା କୁଆଡ଼େ ଗଲା।



ଗୀତଟି ଯାହା ହାତ ଉପରେ ସରିବ ଜିନିଷଟି ତା'ରି ହାତରେ ରଖିଦେବ। ତା'ପରେ ସବୁ ପିଲା ପାପୁଲିକୁ ଜୋର୍‌ରେ ମୁଠା କରି ରଖିବେ – ଯେପରି ଜିନିଷଟି କାହା ହାତରେ ରହିଲା ଜାଣିହେବ ନାହିଁ। ତା'ପରେ ସମସ୍ତେ ନିଜନିଜର ହାତମୁଠା ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରାର ପିଠି ଉପରୁ ଉଠାଇ ଆଣିବେ। ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରା ମୁହଁ ଉପରକୁ ଉଠାଇବ। କାହା ହାତରେ ଜିନିଷଟି ଅଛି ବୋଲି ସମସ୍ତେ ଗୀତ ପଦେ ଗାଇ ଗାଇ ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରାକୁ ପଚାରିବେ –

ଗଲା ଗଲା ଗଲା –
କହ ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରି କୁଆଡ଼େ ଗଲା।

ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରା ହୋଇଥିବା ପିଲାଟି ଅନୁମାନକରି କହିବ କାହା ହାତରେ ଜିନିଷଟି ଅଛି। ତା'ର ଅନୁମାନ ଠିକ୍ ହେଲେ ଯାହା ହାତରେ ଲୁଚାଇଥିବା ଜିନିଷଟି ଥିବ ସେ ଏଥର ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରା ହେବ। ମାତ୍ର ତିନିଥରରେ ମଧ୍ୟ ସେ ଠିକ୍ ଭାବେ କହିନପାରିଲେ ସେ ବୋଝିଆ ହେବ। ତା'ପରେ ଆଉ ଜଣେ ଚୁଚୁନ୍ଦ୍ରା ହୋଇ ଖେଳ ଚାଲିବ।

•

ଅନ୍ଧପୁଟୁଲି

ଏହା ସିଙ୍ଗାପୁର ଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ। ୭ - ୮ ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନେ ଏ ଖେଳ ଖେଳନ୍ତି। ଥରକେ ୫ ରୁ ୧୦ ପିଲା ଘରେ ବା ବାହାରେ ଖେଳିପାରିବେ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ଖେଳାଳିମାନେ ତାଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣକୁ ଡକାଳି ଓ ଆଉ ଜଣକୁ ଅନ୍ଧ ଭାବେ ବାଛିବେ। ଅନ୍ଧ ଗୋଟିଏ ଚଉକିରେ ବା ତଳେ ବସିବ। ଡକାଳି ଅନ୍ଧର ପଛରେ ଠିଆହେବ। ଅନ୍ୟମାନେ ଡକାଳିର ଗୋଟିଏ ପାଖରେ ଗୋଟିଏ ଧାଡ଼ିରେ ଠିଆହେବେ। ଡକାଳି ଅନ୍ଧର ଆଖିକୁ ରୁମାଲରେ ବନ୍ଦ କରିଦେବ ଯେପରି ସେ କିଛି ଦେଖି ପାରିବ ନାହିଁ।



ତା'ପରେ ଡକାଳି ଜଣେ ଖେଳାଳିକୁ ଆଙ୍ଗୁଠିରେ ସଂକେତ ଦେଇ ଡାକି ଗୋଟିଏ ଛୋଟା ବୁଢ଼ା ପରି ଅଭିନୟ କରିକରି ଅନ୍ଧ ଆଗଦେଇ ଯିବାକୁ କହିବ। ତା'ପରେ ଆଉ ଜଣକୁ ଏକ ପେଟ୍ୟା ଓ ମୋଟା ଲୋକର ଅଭିନୟ କରି ଅନ୍ଧ ଆଗ ଦେଇ ଯିବାକୁ କହିବ। ଏଇପରି ଯେତେଜଣ ଖେଳାଳି ଥିବେ ସେମାନେ କିଏ ବାଘର, କିଏ ଭାଲୁର, କିଏ ବା ଚେନାଚୁରବାଲାର ଅଭିନୟ କରି କରି ଅନ୍ଧ ଆଗରେ ଯିବେ। ସବୁ ଖେଳାଳିଙ୍କର ଅଭିନୟ ଶେଷହୋଇଯିବା ପରେ ଡକାଳି ଅନ୍ଧ ଆଖିରୁ ରୁମାଲ୍‌ଟି ଖୋଲିଦେବ।

ତା'ପରେ କିଏ କେଉଁ ପ୍ରକାର ଅଭିନୟ କରିଥିଲା ତାକୁ ପଚରାଯିବ। ମନେକର ତାକୁ ପଚରାଯିବ ଚେନାଚୁରବାଲା କିଏ ହୋଇଥିଲା ? ସେ ଯଦି ଠିକ୍ ଉତ୍ତର ଦେଇ ପିଲାଟିକୁ ଚିହ୍ନାଇଦେଲା ତେବେ ଧରାପଡ଼ିଥିବା ପିଲା ଅନ୍ଧ ହେବ ଓ ଖେଳ ଚାଲିବ। ଅନ୍ଧ ଯଦି ପ୍ରଥମ ପ୍ରଶ୍ନର ଠିକ୍ ଉତ୍ତର ନଦେଲା – ଦ୍ୱିତୀୟ ସୁଯୋଗ ଦେବାକୁ ପଚରାଯାଇପାରେ – ପେଟା ଓ ମୋଟା ଲୋକ କିଏ ହୋଇଥିଲା ? ଏହାର ଠିକ୍ ଉତ୍ତର ନଦେଲେ ତୃତୀୟ ସୁଯୋଗ ଦେବାକୁ ପଚରାଯାଇପାରେ – ବାଘ କିଏ ହୋଇଥିଲା ? ତିନିଥରଯାକ ଭୁଲ ଉତ୍ତର ଦେଲେ ସେ ପୁଣି ଥରେ ଅନ୍ଧ ହେବ।

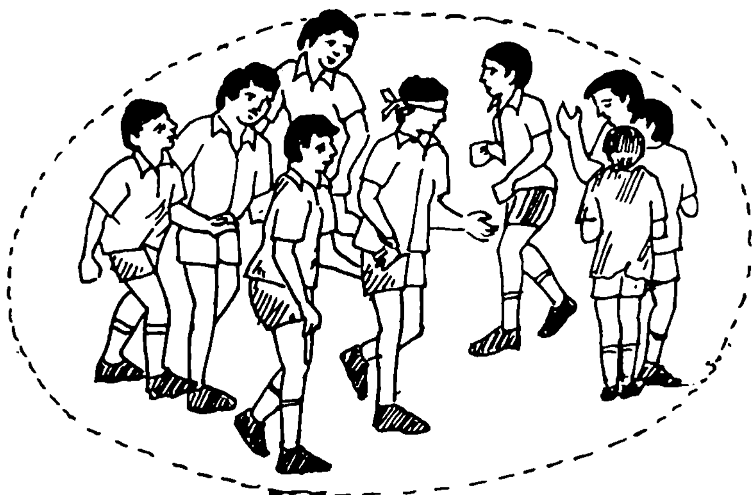
ଅନ୍ଧ ଓ ମାଛି ଖେଳ

ଏହା ବଙ୍ଗଳାଦେଶ ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ। ୫ - ୭ବର୍ଷ ବୟସର, ୧୦ରୁ ୧୨ ଜଣ ପିଲା ଏ ଖେଳଟି ଖେଳିପାରିବେ। ଆଖି ବାନ୍ଧିବା ପାଇଁ ଏକ ରୁମାଲ୍ ବା ଖଣ୍ଡେ କନା ଦରକାର।

କିପରି ଖେଳିବ –

୧ମ ଭାଗ – ମନେକର ୧୦ ଜଣ ପିଲା ଖେଳିବେ। ତା'ହେଲେ ଜଣେ ପିଲା ୧୦ ଖଣ୍ଡ କାଗଜ ନେବ। ସେଥିରେ ଗୋଟିକରେ 'ଅନ୍ଧ ଓ ମାଛି' ବୋଲି ଲେଖିବ। ତା'ପରେ ସେ ୧୦ଟି ଯାକ କାଗଜ ଟୁକୁରାକୁ ଏକାପରି ଭାଙ୍ଗକରି ହାତରେ ଧରିବ। ପ୍ରତ୍ୟେକ ପିଲା ସେଥିରୁ ଖଣ୍ଡିଏକରି କାଗଜ ଉଠାଇ ନେବେ। ଯେଉଁ ପିଲା 'ଅନ୍ଧ ମାଛି' ଲେଖାଥିବା କାଗଜଟିକୁ ନେବ ସେ ହେବ ଅନ୍ଧ।

୨ୟ ଭାଗ – ଭୂଇଁରେ ଗୋଟିଏ ବଡ଼ ମୁଣ୍ଡଳା କଟାଯିବ। ଅନ୍ଧକୁ ଛାଡ଼ି ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ ମାଛି ହେବେ। ସେମାନେ ଟଣା ହୋଇଥିବା ମୁଣ୍ଡଳା ଭିତରେ ଠିଆହେବେ। ଅନ୍ଧକୁ ଗୋଲେଇ ମଝିରେ ଠିଆକରି ତା'ର ଆଖିରେ ରୁମାଲ୍ ବା କନାଟିଏ ବାନ୍ଧିଦିଆଯିବ– ସେ ଯେପରି କିଛି ଦେଖି ପାରିବ ନାହିଁ। ତା'ପରେ ଏକ ତାଳିମାରି ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ହେବାର ସଙ୍କେତ ଦିଆଯିବ।



ମାଛିମାନେ ଗୋଲେଇ ଭିତରେ ଏଣେତେଣେ ଦୌଡ଼ି ପାରିବେ ଏବଂ ଅନ୍ଧକୁ 'ଏ ଅନ୍ଧ' କହି ଥଟ୍ଟା କରୁଥିବେ। ମାତ୍ର ସେମାନେ ଅନ୍ଧ ହାତରେ ଧରା ଦେଉନଥିବେ। ଅନ୍ଧ ସେମାନଙ୍କୁ ଧରିବାକୁ ଗୋଲେଇ ଭିତରେ ଏଣେତେଣେ ବୁଲୁଥିବ।

ଅନ୍ଧ ଏକ ମାଛିକୁ ଧରିବା ପରେ ମାଛି ଏପରି ଏକ ଶବ୍ଦ କରିବ ବା କେତେ ପଦ କଥା କହିବ ଯେଉଁଥିରୁ ଅନ୍ଧ ମାଛିର ନାମ ଅନୁମାନ କରି କହିବ। ଅନ୍ଧ ଠିକ୍ ଭାବରେ ନାମଟି କହିଲେ ଧରାପଡ଼ିଥିବା ମାଛି ଅନ୍ଧ ହେବ ଓ ଅନ୍ଧ ମାଛି ହେବ ଏବଂ ଖେଳ ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଗରୁ ପୁଣି ଆରମ୍ଭ ହେବ। ଅନ୍ଧ ଠିକ୍ ଭାବରେ

ଧରିଥିବା ମାଛି ନାମ କହିନପାରିଲେ ସେ ଆଉ ଗୋଟିଏ ମାଛିକୁ ଧରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ।

ଏହିପରି ଖେଳ ଚାଲିଥିବା ଭିତରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳି ଅନ୍ଧ ହାତରେ ଆଦୌ ଧରାପଡ଼ିନଥିବ ସେ ଶେଷରେ ବିଜେତା ହେବ।

ଛୋଟା ଗୋଡ଼ ଖେଳ

ଏହି ଖେଳଟି ଆମ ଭାରତର ପିଲାମାନେ ଖେଳନ୍ତି। ପ୍ରାୟ ଆଠ-ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନେ ଏ ଖେଳଟି ଖେଳିଥାନ୍ତି। ଏକ ଦଳରେ ପ୍ରାୟ ୧୦ଜଣ ଯାଏଁ ପିଲା ଖେଳିପାରନ୍ତି।

କିପରି ଖେଳିବ –

ଦରକାରୀ ଆକାରର ଏକ ବର୍ଗକ୍ଷେତ୍ର ଜାଗା ଚିହ୍ନିତ ହେବ। ସବୁ ପିଲା ମିଶି ଦଳର ଗୋଟିଏ ପିଲାକୁ ଗୋଡ଼ାଳି ହେବା ପାଇଁ ବାଛିବେ। ସେ ତା'ର ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼କୁ ଆଣ୍ଠୁ ପାଖରେ ପଛକୁ ବଙ୍କାକରି ରଖିବ ଓ ସେହି ପାଖ ହାତରେ ସେ ଗୋଡ଼ର ପାଦକୁ ଧରିବ। ମନେକର ସେ ଡାହାଣ ଗୋଡ଼କୁ ବଙ୍କାଇବ। ତା'ହେଲେ ସେ ଗୋଡ଼ର ପାଦକୁ ତା'ର ଡାହାଣ ହାତରେ ଧରିବ। ସେ ହେଲା ଛୋଟା।

ଛୋଟା ସହିତ ସବୁ ପିଲା ସେ ବର୍ଗକ୍ଷେତ୍ର ଭିତରେ ରହିବେ। ଛୋଟା ଏହା ପରେ ତା'ର ବାମ ଗୋଡ଼ରେ ଡେଇଁ ଡେଇଁ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣକୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟାକରିବ।

ସବୁ ଖେଳାଳି ସେହି ବର୍ଗକ୍ଷେତ୍ର ଭିତରେ ହିଁ ରହି ଖେଳିବେ। କେହି ବାହାରକୁ ଯିବେ ନାହିଁ। ଯିଏ ବର୍ଗକ୍ଷେତ୍ରର ଗାରକୁ ଛୁଇଁବ ସେ ମରିବ। ଏପରି ମରିବା ଖେଳାଳି ଛୋଟା ହେବ ଓ ଖେଳ ଆଉଥରେ ଆରମ୍ଭହେବ।



ଛୋଟା ଖେଳିବାବେଳେ ତା'ର ଛୋଟା ଗୋଡ଼ ତଳେ ଲାଗିଲେ ସେ ଆଉଥରେ ଛୋଟା ହୋଇ ଗୋଡ଼ାଇବ।

ଛୋଟା ଯେଉଁ ଖେଳାଳିକୁ ଛୁଇଁଦେବ ସେ ଛୋଟା ହେବ ଓ ପୁଣି ଥରେ ଖେଳ ଆରମ୍ଭହେବ।

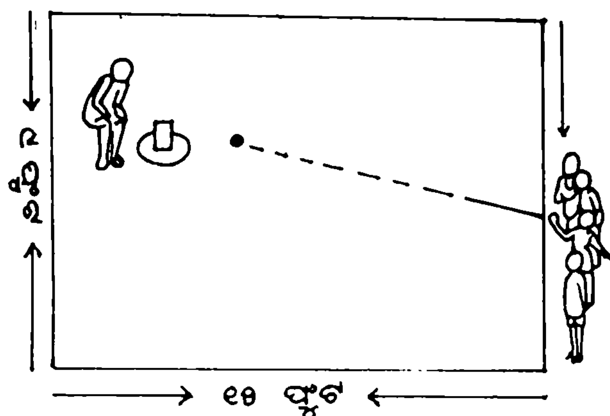
—

ପମାଟୋ ଫିଙ୍ଗିବା ଖେଳ

ଏ ଖେଳଟିର ନାମ 'ପମାଟୋ'। ଏହା ଫିଲିପାଇନ୍‌ସ ଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ। ପ୍ରାୟ ୫-୭ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନେ ଏହା ଖେଳନ୍ତି। ଏକ ଦଳରେ ୬ରୁ ୧୦ ଜଣ ପିଲା ପଡ଼ିଆରେ ଏ ଖେଳଟି ଖେଳିଥାନ୍ତି। ଖେଳପାଇଁ ଦରକାର ଗୋଟିଏ ଖାଲି ଟିଣ ଡବା ଓ ଫିଙ୍ଗିବା ପାଇଁ କିଛି ଗୋଡିର ଏକ ମୁଣି ବା ପୁଡ଼ିଆ।

କିପରି ଖେଳିବ–

୧୫ ଫୁଟ ଲମ୍ବ ଓ ୯ ଫୁଟ ଚଉଡ଼ାର ଏକ କ୍ଷେତ୍ରର ଚାରିପଟେ ଗାର ପକାଇବ। ଏକ ଫୁଟ ବ୍ୟାସର ଗୋଟିଏ ଗୋଲେଇ କ୍ଷେତ୍ରର ଗୋଟିଏ ପଟକୁ କରାଯିବ। ଖାଲି ଟିଣଡବାଟିଏ ସିଧା ଭାବରେ



ଏହି ଗୋଲେଇ ମଝିରେ ରଖାଯିବ। ସବୁ ଖେଳାଳି ଏଇ ଗୋଲେଇ ପାଖରେ ଠିଆହୋଇ ତାଙ୍କର ପମାଟୋ (ଗୋଡ଼ିମୁଣି) ୯ ଫୁଟ ମାପର ଲାଇନ୍‌କୁ ଫୋପାଡ଼ିବେ। ଏହାକୁ ଫିଙ୍ଗିବାପଟ କୁହାଯାଉ।

ଯାହାର ପମାଟୋ ଫିଙ୍ଗିବାପଟ ଲାଇନ୍‌ର ସବୁଠାରୁ ଦୂରରେ ପଡ଼ିବ ସେ ଜଗାଳି ହେବ। ଏହା ପରେ ସେ ଟିଣଡ଼ବା ପାଖରେ ଠିଆହୋଇ ଟିଣଡ଼ବାଟିକୁ ଜଗିବ। ଅନ୍ୟମାନେ ପିଙ୍ଗିବାପଟର ଲାଇନ୍‌କୁ ଲାଗି କ୍ଷେତ୍ର ବାହାରେ ଠିଆ ହେବେ।



ଖେଳାଳିମାନେ ଜଣ ଜଣ କରି ସେମାନଙ୍କର ପମାଟୋ ଟିଣଡ଼ବାକୁ ଲାଖକରି ଫିଙ୍ଗିବେ; ଯେପରିକି ପମାଟୋ ବାଜି ଡବାଟି ଓଲଟିପଡ଼ିବ। ପମାଟୋ ଡବାରେ ବାଜି ଡବା ଓଲଟିପଡ଼ିଲେ ଜଗାଳି ତାକୁ ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ପୁଣି ସିଧାଭାବରେ ରଖିଦେବ। ଡବା ଓଲଟିପଡ଼ିଥିବା ସମୟ ଭିତରେ ପମାଟୋ ଫିଙ୍ଗିଥିବା ପିଲା କ୍ଷେତ୍ର ଭିତରକୁ ଯାଇ ତା'ର ପମାଟୋ ନେଇଆସିବାକୁ ଚେଷ୍ଟାକରିବ। କିନ୍ତୁ ଜଗାଳି ଯଦି ସେତେବେଳକୁ ଡବାଟି ସିଧାକରି ରଖିଦେଇଥାଏ ତେବେ ସେ ପମାଟୋ ନେବାକୁ ଆସିଥିବା ପିଲାକୁ ଛୁଇଁଦେଲେ ସେ ମଲା। ସେ ପିଲା ଜଗାଳି କାମ କରିବ ଓ ଜଗାଳି ହୋଇଥିବା ପିଲା ମୁକୁଳି ଯାଇ ଖେଳରେ ମିଶି ପମାଟୋ ପିଙ୍ଗିବ।

ଯଦି ଜଣେ ଖେଳାଳି ଫିଙ୍ଗିଥିବା ପମାଟୋ କ୍ଷେତ୍ର ଭିତରୁ ଆଣି ନପାରିବ ତାହା କ୍ଷେତ୍ର ଭିତରେ ସେଇପରି ପଡ଼ିରହିବ। ଯଦି ଜଗାଳି ନଛୁଇଁବା ଅବସ୍ଥାରେ ଫିଙ୍ଗାଳି ପମାଟୋକୁ କ୍ଷେତ୍ର ଭିତରୁ ନେଇଆସେ ତେବେ ସେ ପୁଣି ଥରେ ଫିଙ୍ଗିବ।

ଯାହାର ପମାଟୋ ଟିଣ ରଖିବାପାଇଁ ଟଣାହୋଇଥିବା ଗୋଲେଇ ଭିତରେ ପଡ଼ିଯିବ ସେ ପିଲା ଜଗାଳି ହେବ ଓ ଖେଳ ପୁଣି ଆରମ୍ଭ ହେବ।

ସବୁ ପିଲା ନିଜନିଜର ପମାଟୋ ଡବାକୁ ଲାଖକରି ଫିଙ୍ଗି ସାରିବା ପରେ ମଧ୍ୟ ଡବାଟି ଯଦି ସେଇପରି ସିଧାଭାବେ ରହିଥିବ – ତେବେ ଯେ କେହି କୌଶଳରେ ଯାଇ ତାହାକୁ ଗୋଡ଼ରେ ମାରି ଓଲଟାଇ ଦେଇପାରିବ। ଡବା ଓଲଟି ପଡ଼ିଥିବା ଭିତରେ ଯେ ପାରିବ ତାହାର ପମାଟୋ କ୍ଷେତ୍ର ଭିତରୁ ନେଇଆସିପାରିବ। ଗୋଡ଼ମାରି ଡବା ଓଲଟାଇବାକୁ କ୍ଷେତ୍ର ଭିତରେ ପଶିଥିବା ପିଲାଙ୍କ ଭିତରୁ ଯଦି କାହାକୁ ଜଗାଳି ପିଲା ଡବା ଓଲଟିବା ପୂର୍ବରୁ ଛୁଇଁଦେବ ତେବେ ସେ ଜଗାଳି ହେବ।

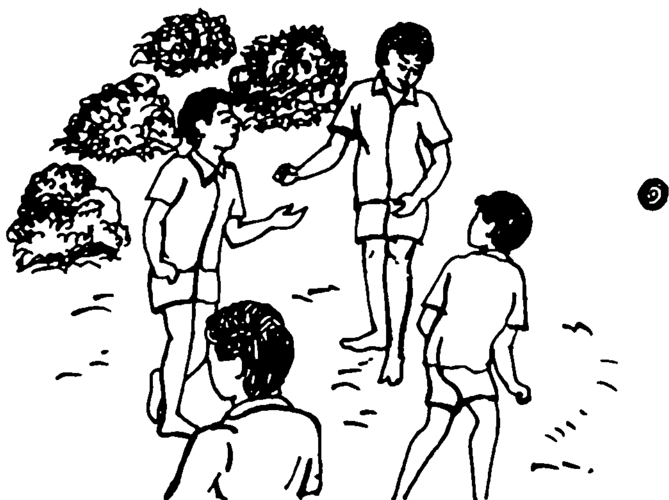
ନିଅାଁ ଲୁଚାଇବା ଖେଳ

ଏହି ଖେଳଟି ଶ୍ରୀଲଙ୍କାର ୭ବର୍ଷର ପିଲାମାନେ ଖେଳନ୍ତି। ଏକ ଦଳରେ ୩ ଜଣରୁ ୨୦ ଜଣ ଯାଏଁ ଖେଳିପାରିବେ। ଖେଳ ପାଇଁ ଦରକାର ଖଣ୍ଡିଏ ଛୋଟ ବାଡ଼ି ଯାହାକୁ ଖେଳରେ 'ନିଅାଁ' କୁହାଯାଏ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ପିଲାମାନେ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନକୁ ବିଜୟଘାଟୀ ରୂପେ ଠିକ୍ କରିବେ। ଜଣେ ପିଲା ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ ନଦେଖି ପାରିବା ଭଳି ନିଅାଁଟିକୁ

(ବାଡ଼ିଟିକୁ) ଗୋଟିଏ ବୁଦା ବା ସେହିପରି ଅନ୍ୟ କୌଣସି ସ୍ଥାନରେ ଲୁଚାଇଦେବ । ତା'ପରେ ସେ ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ନିଆଁ ଖୋଜିବା ପାଇଁ କହିବ ।



କୌଣସି ପିଲା ନିଆଁକୁ ଖୋଜି ଖୋଜି ତା'ର ପାଖାପାଖି ହୋଇଗଲେ ନିଆଁ ଲୁଚାଇଥିବା ପିଲା ପାଟିକରି କହିବ – 'ନିଆଁ ପାଖରେ ଅଛି' । ସେହିପରି ଖେଳାଳି ନିଆଁକୁ ଖୋଜିଖୋଜି ଦୂରକୁ ଚାଲିଗଲେ ସେ ପାଟିକରି କହିବ – 'ନିଆଁ ଦୂରରେ ଅଛି' । ପିଲାମାନେ ନିଆଁକୁ ଖୋଜିବାରେ ଲାଗିବେ ।

ଯେଉଁ ପିଲା ନିଆଁକୁ ପାଇବ ସେ ତାକୁ ଧରିପକାଇବ । ସେତେବେଳେ ନିଆଁ ଲୁଚାଇଥିବା ପିଲା ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ବିଜୟଘାଟୀ ପାଖକୁ ଦୌଡ଼ିଯାଇ ସେଠାରୁ ପାଟିକରି କହିବ – ''ନିଆଁ ଜଳୁଚି, ନିଆଁ ଜଳୁଚି'' । ଏହା ଶୁଣି ସବୁ ଖେଳାଳି ସାବଧାନ ହୋଇଯିବେ । ନିଆଁ ଧରିଥିବା ପିଲାଟି ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ପଛରେ ଗୋଡ଼ାଇ ବାଡ଼ିରେ କାହାକୁ ଜଣକୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ । କେହି ଛୁଆଁ ହେଲେ

ସେ ଆଉଟ୍ ହୋଇଗଲା । ପିଲାମାନେ ଯେତେ ଶୀଘ୍ର ପାରନ୍ତି ବିଜୟଘାଟୀକୁ ଦୌଡ଼ିଯିବେ ଓ ସେଠାରେ ପହଞ୍ଚିଗଲେ ନିଆଁଠାରୁ ନିରାପଦରେ ରହିବେ ।

ଯେଉଁ ପିଲାମାନେ ନିଆଁଠାରୁ ନିରାପଦରେ ରହିଛନ୍ତି ବା ଛୁଆଁ ହୋଇନାହାନ୍ତି କେବଳ ସେଇମାନଙ୍କୁ ନେଇ ଖେଳ ଆଉଥରେ ଆରମ୍ଭ ହେବ ।

ମୁନ୍‌ମୁନ୍ ଖେଳ

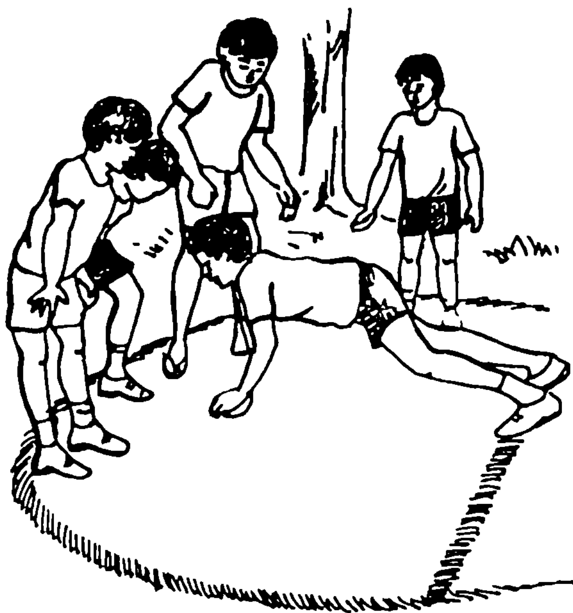
ଏହି ଖେଳଟିର ନାମ 'ମୁନ୍‌ମୁନ୍' । ଫିଲିପାଇନ୍‌ସ ଦେଶ ପିଲାଙ୍କର ଏହି ଖେଳ । ଏକ ଦଳରେ ୮ରୁ ୧୬ ଜଣ ପିଲା ଖେଳିପାରିବେ । ଖେଳାଳିମାନଙ୍କର ବୟସ ୫ରୁ ୭ବର୍ଷ ଭିତରେ ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ପ୍ରାୟ ୧୨ ଫୁଟ ବ୍ୟାସର ଗୋଟିଏ ମଣ୍ଡଳୀ କରାଯିବ । ଖେଳାଳିଙ୍କର ସଂଖ୍ୟାକୁ ଚାହିଁ ମଣ୍ଡଳୀର ଆକାର ବଢ଼ କରାଯାଇପାରେ । ଯେଉଁ ପିଲା ଗୋଡାଇବ ସେ ମଣ୍ଡଳୀର ବାହାରେ ରହିବ । ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ ମଣ୍ଡଳୀ ଭିତରେ ରହିବେ ।

ଗୋଡ଼ାଉଥିବା ପିଲା ମଣ୍ଡଳୀର ପରିଧିରେ ଦୌଡ଼ି ମଣ୍ଡଳୀ ଭିତରେ ଥିବା ପିଲାଙ୍କୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ । ମଣ୍ଡଳୀ ଭିତରେ ଥିବା ପିଲାମାନେ ମଣ୍ଡଳୀ ବାହାରକୁ ଆସିପାରିବେ ନାହିଁ । ଗୋଡ଼ାଉଥିବା ପିଲା ନାନା ଭାବରେ ଏପଟ ସେପଟକୁ ଗତି ବଦଳାଇ





ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ। ଏପରିକି ସେ ଆଣ୍ଠେଇକରି ବା ଶୋଇଯାଇ ସେମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁପାରିବ। ମାତ୍ର ମୁଣ୍ଡଳା ଗାର ଉପରୁ ତା'ର ଗୋଡ଼ ମୁଣ୍ଡଳା ଭିତରକୁ ଯିବନାହିଁ। ଅନ୍ୟମାନେ ମୁଣ୍ଡଳା

ଭିତରେ ଦୌଡୁଥିବେ। ସେମାନେ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ ଗୋଡ଼ାଉଥିବା ପିଲା ଯେପରି ସେମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁପାରିବନାହିଁ। ଯେ ଛୁଆଁ ହେବ ସେ ମୁଣ୍ଡଳା ବାହାରକୁ ଆସି ଗୋଡ଼ାଇ ଛୁଇଁବା କାମ କରିବ।

ଅନ୍ୟ ପ୍ରକାରରେ – ମୁଣ୍ଡଳା ବଡ଼ହେଲେ ଛବିରେ ଦେଖାଇବା ଭଳି ଗାର ଟାଣି ମୁଣ୍ଡଳାଟିକୁ ସମାନ ଦୁଇଭାଗ ବା ଚାରିଭାଗ କରାଯାଇପାରେ। ଗୋଡ଼ାଉଥିବା ପିଲା କେବଳ ପରିଧି ଓ ଏହି ଗାରମାନଙ୍କ ଉପରେ ଧାଇଁପାରିବ– ତା'ର ପାଦ ମୁଣ୍ଡଳା ଭିତରେ ଯେପରି ପଡ଼ିବ ନାହିଁ। ଏ କ୍ଷେତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ଅଧା ଚନ୍ଦ୍ର ବା ଚଉଠ ଚନ୍ଦ୍ର କୁହାଯିବ। ଯିଏ ବେଶୀଥର ଗୋଡ଼ାଇବା କାମ କରିଥିବ ସିଏ ବୋଝିଆ ହେବ। ଯିଏ ସବୁଠାରୁ କମ୍‌ଥର ଗୋଡାଇବା କାମ କରିଥିବ ବା ଆଦୌ କରିନଥିବ ସିଏ ବିଜେତା ବୋଲି ଧରାଯିବ।

କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇ

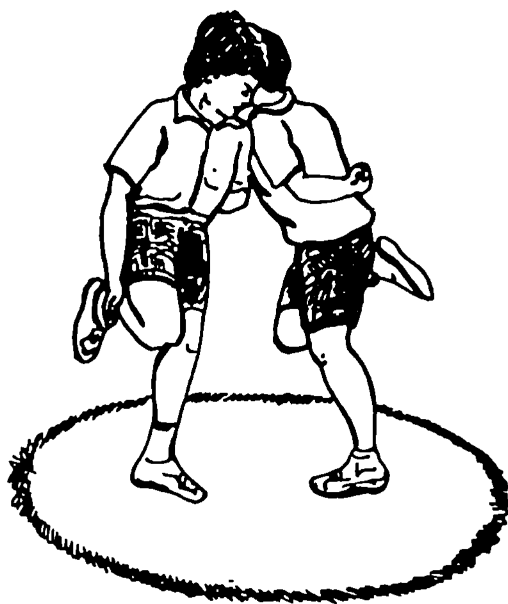
ଏ ଖେଳର ନାମ 'କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇ'। ଏହା ଆମ ଦେଶ ପିଲାଙ୍କର ଖେଳ। ଖେଳାଳିଙ୍କର ବୟସ ପ୍ରାୟ ଆଠ-ନଅ ବର୍ଷ। ଏହି ଖେଳ ଦୁଇଦଳ ଭିତରେ ହୁଏ। ପ୍ରତି ଦଳରେ ଚାରିଜଣ ବା ତା'ଠାରୁ ଅଧିକ ଖେଳାଳି ଖେଳିପାରିବେ।

କିପରି ଖେଳିବ–

୬ରୁ ୯ଫୁଟ ବ୍ୟାସର ଏକ ମୁଣ୍ଡଳା ଟାଣିବାକୁ ହେବ। ଖେଳାଳିମାନେ ଦୁଇଦଳ ହୋଇ ନିଜ ଭିତରୁ ଜଣକୁ ଦଳପତି ବାଛିବେ। ଉଭୟ ଦଳର ଦଳପତି ସେମାନଙ୍କର ଖେଳାଳିମାନଙ୍କୁ

ନମ୍ବର ଦେବେ। ମନେକର ପ୍ରତି ଦଳରେ ୪ଜଣ କରି ଖେଳାଳି ଅଛନ୍ତି। ଖେଳ ଆରମ୍ଭରୁ ଠିକ୍ କରାଯିବ ପ୍ରତିଥର ଖେଳ କେତେ ମିନିଟ୍ ପାଇଁ ହେବ ଓ କେତେଥର ଖେଳ ହେବ।

ଖେଳ ପରିଚାଳକ ଗୋଟିଏ ନମ୍ବର ଡାକିବେ। ମନେକର ସେ ଡାକିଲେ ୩। ତାହାହେଲେ ଉଭୟ ଦଳରୁ ୩ ନମ୍ବର ପିଲା ବାହାରି ଆସି ମୁଣ୍ଡଳା ମଝିରେ ଠିଆହେବେ। ତା'ପରେ ସେଇ ଦୁଇ ଖେଳାଳି ଦୁହେଁ ଦୁହିଁଙ୍କୁ ମୁଣ୍ଡଳା ଭିତରୁ କାନ୍ଧରେ ଠେଲି ବାହାର କରିଦେବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ। ଏଥିପାଇଁ ସେମାନେ ବାମ କିମ୍ବା ଡାହାଣ କାନ୍ଧ ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବେ।



ଜଣେ ଖେଳାଳି ତା'ର ଡାହାଣ କାନ୍ଧ ବ୍ୟବହାର କଲେ ସେ ତା'ର ଡାହାଣ ଗୋଡ଼ରେ ଡେଇଁବ। ସେ ତା'ର ଡାହାଣ ହାତକୁ ପିଠି ପଟକୁ ଭାଙ୍ଗି ରଖିବ ଏବଂ ବାମ ଗୋଡ଼କୁ ଆଣ୍ଠୁଠାରୁ ଭାଙ୍ଗି ବାମ ହାତରେ ଟେକିଧରିବ। କିନ୍ତୁ ଜଣେ ତା'ର ବାମ କାନ୍ଧକୁ ବ୍ୟବହାର କଲେ ସେ ତା'ର ବାମ ଗୋଡ଼ରେ ଡେଇଁବ। ବାମ ହାତକୁ ପିଠିପଟକୁ ଭାଙ୍ଗି ରଖିବ ଓ ଡାହାଣ ହାତରେ ଡାହାଣ ଗୋଡ଼କୁ ଆଣ୍ଠୁଠାରୁ ଭାଙ୍ଗି ଟେକିଧରିବ। ତାପରେ ସେମାନେ ପରସ୍ପରକୁ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କାନ୍ଧରେ ଠେଲିବେ। ଦୁଇ ଖେଳାଳିଙ୍କ ଭିତରୁ ଯେଉଁ ଜଣକ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳିକୁ ତା'ର କାନ୍ଧରେ ଠେଲି ମୁଣ୍ଡଳା

ଭିତରୁ ବାହାର କରିଦେଇ ପାରିବ ସେ ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବ। ଠିକ୍ ହୋଇଥିବା ସମୟ ଭିତରେ କେହି କାହାକୁ ଠେଲି ବାହାର କରିନପାରିଲେ କେହି ପଏଣ୍ଟ ପାଇବେ ନାହିଁ ଓ ସେମାନେ ନିଜ ନିଜ ଦଳକୁ ଫେରିଯିବେ। ତା'ପରେ ଖେଳ ପରିଚାଳକ ଆଉ ଏକ ନମ୍ବର ଡାକିବେ। ସେଇ ନମ୍ବରର ଦୁଇ ଦଳର ଦୁଇ ଖେଳାଳି ଆସିବେ। ପୁଣି ଥରେ ଆଗ ନିୟମରେ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିବେ। ଯେତେଥର ଖେଳ ହେବାକୁ ଠିକ୍ ହୋଇଥିବ ସେତେଥର ଖେଳ ହେବ। ଖେଳ ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଦଳ ବେଶୀ ପଏଣ୍ଟ ପାଇଥିବ ସେ ଦଳ ବିଜୟୀ ହେବ।

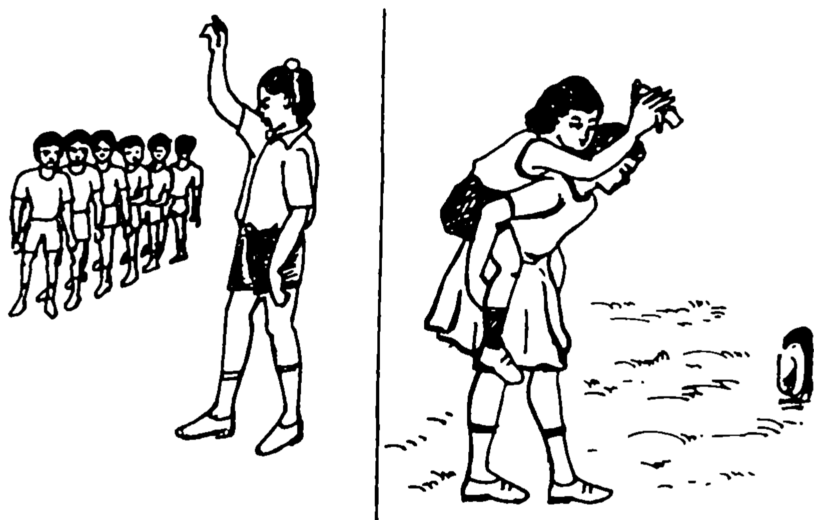
ଘୋଡ଼ା ଓ ସବାର

ସିଙ୍ଗାପୁରର ପିଲାମାନେ ଏ ଖେଳଟି ଖେଳନ୍ତି। ଖେଳର ନାମ 'ଘୋଡ଼ା ଓ ସବାର ଖେଳ'। ପିଲାମାନଙ୍କର ବୟସ ୭ବର୍ଷ ବା ତହିଁରୁ ଅଧିକ। ଖେଳପାଇଁ ଦରକାର ଗୋଟିଏ ଗୋଲ ପଥର ଓ ପ୍ରତ୍ୟେକ ସବାର ପାଇଁ ଏକ ସାନ ଚକି ପଥର। ଏ ଖେଳଟି ଘର ବାହାରେ ପଡ଼ିଆରେ ଖେଳାଯାଏ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳିରେ ଗୋଟିଏ ଯୋଡ଼ି ହେବେ – ଜଣେ ଘୋଡ଼ା ଓ ଅନ୍ୟ ଜଣକ ସବାର। ସଙ୍କେତ ଦେବାପାଇଁ ଜଣେ ପିଲାକୁ ବଛାଯିବ। ସେ ଗୋଟିଏ ଗାର ଟାଣିବ। ସେହିଠାରୁ ଦୌଡ଼ିବା ଆରମ୍ଭ ହେବ। ଏହି ଗାରଠାରୁ ୩୬ ରୁ ୪୮ ଫୁଟ ଦୂରରେ

୫ - ୬ ଇଞ୍ଚ ବ୍ୟାସର ଏକ ଗୋଲ ପଥର ରଖିବ। ଏହି ପଥରଟି ଘୋଡ଼ାସବାର ପହଞ୍ଚିବାର ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥାନ ହେବ।



ଖେଳାଳିମାନେ ପଛକୁ ପଛ ଗୋଟିଏ ଧାଡ଼ିରେ ଟଣାହୋଇଥିବା ଗାରର ପଛରେ ରହିବେ— ଯେପରିକି ଘୋଡ଼ାର ପଛରେ ତା'ର ସବାର ରହିବ। ସବାରମାନେ ଖଣ୍ଡେ ଖଣ୍ଡେ ସାନ ଚକି ପଥର ଧରି ନିଜନିଜର ଘୋଡ଼ା ପଛରେ ଠିଆହେବେ। ସଙ୍କେତ ଦେବା ପିଲା ଲକ୍ଷ୍ୟ ଭାବେ ରଖାହୋଇଥିବା ଗୋଲ୍ ପଥରର ୬ରୁ ୯ ଫୁଟ ଦୂରରେ ଗୋଟିଏ ପାଖକୁ ଠିଆହେବ।

ସଙ୍କେତ ଦେବା ପିଲା ସଙ୍କେତ ଦେଲେ ଧାଡ଼ିର ପ୍ରଥମରେ ଥିବା ସବାର ତା'ର ଘୋଡ଼ାଉପରେ ଚଢ଼ିବ ଓ ଘୋଡ଼ା ଲକ୍ଷ୍ୟସ୍ଥଳ ଆଡ଼କୁ ଦୌଡ଼ିବ। ସେ ଦୁହେଁ ସଙ୍କେତ ଦେବା ପିଲାର ପାଖରେ ପହଞ୍ଚିଗଲେ ସବାର ତା ହାତରେ ଥିବା ଚକି ପଥରଟି ଲକ୍ଷ୍ୟ ପଥରକୁ ଲାଖକରି ଫିଙ୍ଗିବ। ପଥର ଲକ୍ଷ୍ୟରେ ବାଜିଲେ ସେ ଯୋଡ଼ି ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବ— ନବାଜିଲେ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବ

ନାହିଁ। ଏହି ଯୋଡ଼ି ତା'ପରେ ଟଣାହୋଇଥିବା ଗାର ଉପରକୁ ଫେରିଆସିବେ।

ତା'ପରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ଯୋଡ଼ି ସବାର ଓ ଘୋଡ଼ାର ପାଳି ପଡ଼ିବ। ଘୋଡ଼ା ସବାରକୁ ପିଠିରେ ବୋହି ସଙ୍କେତ ପାଇବା ମାତ୍ରେ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଆଡ଼କୁ ଦୌଡ଼ିବ ଓ ପ୍ରଥମ ସବାର ପରି ଦ୍ୱିତୀୟ ସବାର ତା'ର ପଥରଟି ଲକ୍ଷ୍ୟ ପଥରକୁ ଫିଙ୍ଗିବ। ଏହିପରି ଭାବରେ ସବୁ ଯୋଡ଼ି ଏକ ପରେ ଏକ ଯାଇ ନିଜର ପଥର ଫିଙ୍ଗିବେ। ଏହା ପରେ ପ୍ରତି ଯୋଡ଼ିର ସବାର ଘୋଡ଼ାହେବ ଓ ଘୋଡ଼ା ସବାର ହେବ ଏବଂ ଖେଳ ଆଗଭଳି ପୁଣି ଚାଲିବ।

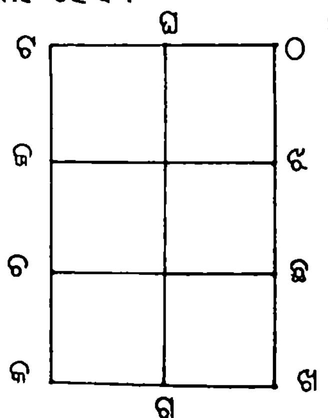
ସବୁ ଖେଳାଳି ସବାର ହୋଇସାରିବା ପରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳି ଯୋଡ଼ି କୌଣସି ପଏଣ୍ଟ ପାଇବେ ନାହିଁ, ସେ ଖେଳରୁ ଅଲଗା ହୋଇଯିବେ। ଅନ୍ୟ ଯୋଡ଼ିମାନେ ପୁଣି ପୂର୍ବଭଳି ଖେଳିବେ। ଗୋଟିଏ ଯୋଡ଼ି ଅନ୍ୟ ଯୋଡ଼ିମାନଙ୍କ ଅପେକ୍ଷା ଅଧିକ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବା ଯାଏଁ ଏ ଖେଳ ଚାଲିବ।

ଦୁର୍ଗରକ୍ଷା ଖେଳ

'ଦୁର୍ଗରକ୍ଷା' ଖେଳଟି ମାଲେସିଆ ଦେଶର ପିଲାଙ୍କ ଖେଳ। ପ୍ରାୟ ୭ରୁ ୮ ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନେ ଏ ଖେଳ ଖେଳନ୍ତି। ଏହି ଖେଳ ଦୁଇଟି ଦଳ ଭିତରେ ହୁଏ। ପ୍ରତି ଦଳରେ ୪ଜଣ ଲେଖାଏଁ ଖେଳନ୍ତି। ଏକ ଦଳ ଦୁର୍ଗ ଜଗାଳି ଓ ଅନ୍ୟ ଦଳ ଆକ୍ରମଣକାରୀ ହେବେ।

କିପରି ଖେଳିବ –

ଛବିରେ ଦେଖାଇଲା ଭଳି ଗୋଟିଏ କୋଠରି ବା କ୍ଷେତ୍ର କରାଯିବ। ଏହା ହେଲା ଦୁର୍ଗ। ଦୁର୍ଗର 'କ' 'ଖ' ଗାର ପଛରେ ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଖେଳାଳି ଦଳ ଠିଆହେବେ। ଦୁର୍ଗ ଜଗାଳି ୧ ନମ୍ବର ଖେଳାଳି କେବଳ କ ଖ ଓ ଗ ଘ ଗାର ଉପରେ ଯାଇପାରିବ। ୨ ନମ୍ବର ଜଗାଳି କେବଳ ଚ ଛ ଗାର ଉପରେ ଯାଇପାରିବ। ୩ ନମ୍ବର ଜଗାଳି ଜ ଝ ଗାର ଓ ୪ନମ୍ବର ଜଗାଳି ଟ ଠ ଗାର ଉପରେ ଯାଇପାରିବ। ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଦଳର ଜଣେ ଜଗାଳି ଦଳର ୧ନମ୍ବର ଖେଳାଳୀ ସହିତ ହାତ ମିଳାଇବା ପରେ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ହେବ।





ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଦଳର ଲକ୍ଷ୍ୟ ହେଲା ସବୁ ଖେଳାଳି କ ଖ ଗାର ଟପି ଦୁର୍ଗ ଭିତରେ ପଶିବେ। ତାପରେ ସବୁ ଗାରକୁ ଟପି ଓ ଶେଷରେ ଟ ଠ ଗାର ଟପି ଦୁର୍ଗ ବାହାରକୁ ଯିବେ। ତାପରେ ଟ ଠ ଗାର ଟପି ଓ ଦୁର୍ଗ ଭିତରେ ପଶି ପୁଣି ପୂର୍ବଭଳି ସବୁ ଗାର ଟପି ଶେଷରେ କ ଖ ଗାର ଡେଇଁ ଦୁର୍ଗ ବାହାରକୁ ଚାଲିଆସିବେ।

ଦୁର୍ଗ ଜଗାଳି ଦଳର ଖେଳାଳିମାନେ ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଦଳର ଖେଳାଳିମାନଙ୍କୁ ସେମାନେ ଜଗିଥିବା ଗାର ଟପିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା

କରୁଥିବାବେଳେ ଗାର ଉପରେ ରହି ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟାକରିବେ। ଏଥିପାଇଁ ସେମାନେ ଗାରର ବାହାରକୁ ହାତ ବଢାଇ ପାରିବେ କିମ୍ବା ଝୁଙ୍କି ପାରିବେ। ମାତ୍ର ସେମାନଙ୍କ ପାଦ ନିଜର ଗାର ଉପରେ ରହିବାକୁ ହେବ।

ଯଦି ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଦଳରୁ କେହି ଜଣେ କ୍ଷେତ୍ର ବାହାରକୁ ଚାଲିଗଲା ତେବେ ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଦଳ ଆଉଟ୍ ହୋଇଯିବ। ଯଦି ଜଣେ ଜଗାଳି ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଭିତରୁ କାହାକୁ ଛୁଇଁଦେଲା ତେବେ ସେ ଦଳ ଆଉଟ୍ ହୋଇଗଲା। ଏମିତିହେଲେ ଆକ୍ରମଣକାରୀଦଳ ଜଗାଳି ଓ ଜଗାଳି ଆକ୍ରମଣକାରୀ ହୋଇ ଖେଳିବେ।



ଯଦି ଜଣେ ବି ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଦୁର୍ଗ ଭିତର ଦେଇ ସବୁ ଗାର ଟପି ଯାଇ ପୁଣି ଦୁର୍ଗ ଭିତର ଦେଇ ସବୁ ଗାର ଟପି ଓ ଶେଷରେ କ ଖ ଗାର ଟପି ପୂର୍ବ ସ୍ଥାନକୁ ଫେରିଆସିଲା ଏବଂ ଜଗାଳି ଦଳର କେହି ତାକୁ ଛୁଇଁପାରିଲେ ନାହିଁ, ତେବେ ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଦଳ ଜିଣିଲେ ଓ ସେମାନେ ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବେ। ଯେଉଁ ଦଳ ବେଶୀ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବ ସେ ବିଜେତା ହେବ।

—